電撃王

Contents

1993 APRIL Vol.3

[4月号]

1993 APRIL VOL.3
発行　メディアワークス
発売　主婦の友社

COVER
AD／高木和雄
PHOTO & ARTCREATIVE／橋口リョウ
STYLING／井上理愛
HAIR & MAKE／佐藤　寛
(MELANGE)

〈高橋里華〉

今月の『電撃王』の表紙を飾ってくれたのは、高橋里華ちゃんだ。ドラマ『いちご白書』(テレ朝系)では、不倫と知らずに恋にのめりこんでいくOLを体あたりで演じ、深夜トーク番組『MIO』(テレ朝系)では、そのまんま東氏を相手に司会として健闘中だ。ひとつのジャンルでは収まりきらない彼女の魅力を本誌でもお届けしよう。

トキオ……58

3×3EYES……60

レッサーメルンSDE……70

パソコンのトレンドを見極めるためのハード特集!

春の特別企画

パソコン進化論'93

ハードの世界がなんだかにぎやか。NEC、富士通、シャープから相次いでニューモデルが登場し、新しいゲームマシンも登場。とくれば、電撃王としては放ってはおけない。ちょっくらハードの世界を探険しちゃお!

パソコンは進化し続ける

パソコンのトレンドを紹介する前にまず、パソコンがどう進化してきたのかを概観しようと思う。

「ほとんどのパソコンに使われています」のCMコピーで、一躍その名を知られるようになったインテル社。そのインテル社の手になる初めてのCPU「4004」が産声をあげたのが1971年のこと。パソコンの歴史はここからスタートしたのだ。しかし、もとをただせば4004は電卓用に開発されたもの。原始、パソコンは電卓であった……のだ。

パソコンは驚くほどの進化を遂げてきた。たとえば、SF映画『2001年宇宙の旅』に登場したHAL9000はとてつもなく大きいコンピュータだった。あのころのコンピュータはまだ、パーソナルなものではなかったのだ。

パーソナル・コンピュータ、略してパソコン。いつだれがパソコン、なる略称をつけたのかは定かではないが、パソコンはボクたちにとってはもはや欠かせない存在になっている。ゲームで遊び、パソコン通信でコミュニケーション、そして今後が期待されるマルチメディア……。パソコンなしでは生活できない! という読者もきっといることだろう。

コンピュータがパーソナルなものへとなる過程には、つねに新しい技術の誕生があった。記憶媒体ひとつとってみても、カセットテープからフロッピーディスク、ハードディスク、そしてCD-ROMへ。CPUは8ビットからスタートし、いまでは32ビットマシンが当たり前。

そして、ハードウェアのスペックが向上するのに合わせて、アプリケーションソフトもどんどん魅力的になってきた。昔のパソコンマニアが見たら腰も抜かさんばかりの、グラフィック&サウンド機能ギンギンのゲームがいまでは当たり前だ(貧弱だとは思いつつ、けっこうハマってしまった当時が懐かしかったりもするのだが……)。もちろん、われわれのようなゲーム好きたちがいつも「もっとおもしろいゲームを」と執拗にいい続けてきたこともそんな進化の原因のひとつであるが……。

そしていま、パソコンは何度目かの大きな変革期を迎えようとしている。数年前から騒がれているマルチメディアがようやく身近になり、その端末となる「マルチメディアパソコン」が商品としてリリースされ始めた。

さらに、家庭用ゲーム機も数年前のファミコン全盛の時代から、いまや数多くのマシンが激しく競争する群雄割拠の時代へと突入している。さらに、記憶容量の大きいCDやLDを使ったハイパーマシンが相次いで登場し、家庭用ゲーム機も戦国時代の様相を呈してきた。

インテル4004の登場からおよそ20年。たった20年間でここまで進歩したパソコン、そしてますます進化し続けるゲームマシンたち……。

このコーナーではパソコンの新製品、そして3DOやLaserActiveなどの新しいゲームマシンを紹介しながら、パソコン&ゲーム機のトレンド、そして将来の方向性を占ってみようと思う。ここを素通りしちゃうと、キミはトレンドに乗り遅れるゾ。読み飛ばし、厳禁!

NEC MULTIでマルチメディアに接近 PC98MULTI

彼、98MULTIは、新しいデザインになって、ボクらの前に現われた。なんてアカヌケたヤツ！　これまでの"キューハチ"ことPC9801シリーズのイメージは、もはや彼にはない。スマートながら、中身も優秀。98MULTI、どこの学校にもひとりはいる、学業優秀スポーツ万能タイプと見た。こやつなかなかできるゾ！

98MULTI、正確にはPC9821モデルS1/S2。318,000円という低価格ながら、15インチ・ディスプレイ、CD-ROMドライブ、3.5インチFDD×2基（5インチモデルは用意されていない）、ステレオ対応のPCMサウンド機能、CPUは386SXの20MHz……。98MULTIは、その名のとおり、マルチメディアを現実のものにしてくれる画期的なマシンなのである。では、MULTIのマルチメディア度を順にチェックしていこう。

まず、グラフィック機能。従来の98シリーズと互換の640×400ドット（4096色中16色）に加え、640×480ドット（1677万色中256色）もサポートしている。FM-TOWNSやMacintosh、PC/AT互換機なども、じつはマルチメディア対応を考えて、640×480ドットの256色モードをサポートしているのだ。

つぎにサウンド機能。FM音源６和音に加えて、PCM音源による44.1MHzまでの録音と再生が可能。内蔵のCD-ROMでオーディオ用のCDを再生したり、ライン入力の音とCDの音をミックスして楽しむこともできる。

CD-ROMドライブは、TOWNSユーザーたちは「なにをいまさら」と思うかも知れない。大容量のCD-ROMドライブはゲームの世界では当たり前のものになっている。MULTIの登場で、パソコンもCD-ROMドライブ搭載が標準の時代に突入したのだ。

最後にCPUだが、Windowsの利用やビジネスユースには、386SXではパワー不足と感じるかも知れないが、ゲームには不足はない。もちろん、マルチメディアだって十分楽しめる。

98MULTIを徹底チェック!

ゲーム / ビジネス / マルチメディア / 価格 / 拡張性

さすがは98。全体的に高い評価。ソフトがゲーム、ビジネスともに豊富なのは強みだ。（チャートは、ゲームがどのくらい楽しめるか、ビジネスに使えるか、マルチメディア端末となりうるか、価格＝お買得度、拡張性の５つで採点。各々の項目の満点は５点だが、マシンの位置づけがちがうので総合評価はなし）。

▶前が出っ張るCD-ROMドライブ

◀背面から忍び寄るステレオのラインインアウト端子

▲フロントパネルは簡単に取り外すことができる

▲裸で失礼。拡張スロットは２つ

▲マイク付属だがカラオケは×

マルチメディアっていったいなんだろう？

マルチメディア、マルチメディアと世間は騒いでいる。そして、このコーナーでもマルチメディアという言葉がこれまでに何度も登場してきた。

素朴な疑問、マルチメディアっていったいなんだろう？

日経パソコンの『新語辞典』によると「映像、画像、音声、文字、コンピュータ・データなど多様な素材を複合化し、有機的・融合的に利用すること」とある。マルチメディアとは、これまでは別々に利用していたものをひとつにまとめて、しかもインタラクティブ（対話型）にしようというものなのだ。つまり、マルチメディアを実現するハードは、膨大な量のデータが取り扱え、しかもそれを瞬時に処理する必要があるわけだ。パソコンにおける「マルチメディア」マシンは、CDや光ディスクを記憶媒体にしているが、本当の意味でのマルチメディアの実現にはもっと進化した記憶媒体が必要なのかも知れない。

海外では、アップルとIBMがマルチメディア実現のために提供。国内でも、次世代のデジタルVTRを松下とソニーが共同開発することを発表。マルチメディア実現に向けて、ライバル同士が手をつなぎつつある。multiという言葉はmanyからきた言葉。アーキテクチャがちがっても実現できるもの、あるいは異なるアーキテクチャを統合できるもの。マルチメディアとはそういうもののように思うのだが……。

富士通 ついにベールを脱いだ!

FM TOWNS MARTY

噂のマシンがついにボクらの前に現れた。その名はFM-TOWNS MARTY。商品コンセプトは「テレビにつなぐ情報ブレーン」。パソコンというよりはゲームマシンという印象だが、FM-TOWNS用のソフトも利用できるなど、けっしてFM-TOWNSの流れから外れたものではない。CD-ROMとテレビが合体するとMARTYになる。FM-TOWNSの新しい流れに乗り遅れるな！

▶パソコンの中で犬を調教し、世界中のドッグショーを荒し回る『パピーラブ2』（富士通）。パソコンらしいユニークな作品だ

▶人体の中を舞台にしたシューティングゲーム『マイクロコズム』（富士通）

32ビットマシン？　FM-TOWNSの簡易版？

想像と期待が入り交じり、噂ばかりが先行していた富士通のニューマシンがついに発売された。お値段は、あっぱれ98,000円だ。

A4サイズ、重さ3kg、32ビットCPU（386SX、16MHz相当）搭載……、どことなくPCエンジンDuoに似たデザインのMARTY。最大の特長は、AV端子・S端子を装備し、家庭用テレビに接続するという点だ。テレビに接続してもクリアな画像を得られるようにTV変換LSIを新開発、画像のクオリティはバッチリだ。

記憶装置は、CD-ROMドライブ、ICカードスロット、3.5インチのFDDを各1基装備。拡張性には欠けるが、手軽さや価格から考えるに、TOWNS入門機と家庭用ゲーム機の中間に位置するマシンと考えるのが正しいかも知れない。

入力装置は、コントロールパッド（マウスのように操作することが可能）が標準で付いていて、基本的な操作はパッドのみでOK。キーボードとマウスは別売になっている。ICカードは、すでにカードモデムが発売されているのでパソコン通信を楽しむことも可能。

ソフトは、従来のTOWNS用ソフト（2ドライブ必須のものなど一部を除く）に加え、MARTY用のオリジナル・ソフト約50タイトルが本体と同時にリリースされた。具体的なラインナップとしては、ガイナックス『ふしぎの海のナディア』、ファミリーソフト『AZURE』、光栄『信長の野望・覇王伝』や富士通オリジナルのゲームのほか、ちょっとHなゲームが楽しめたりもする。

▼MARTY専用ソフトのほか、FM-TOWNS用ソフトも使える。今後の展開に期待！

MARTYを徹底チェック！

拡張性は欠けるが、テレビにつなげる手軽さ、持ち運べる軽さ、そして低価格がMARTYの魅力だ。まだMARTY専用ソフトは少ないが、TOWNS用の豊富なソフトを楽しめるという利点は見逃せない。

続々登場！低価格パソコン

低価格パソコンの発売は、もちろんうれしい。でも、ちょっぴり腹が立っていたりもする。ま、高価なパソコンで育ったオジさんの逆恨みかもしれないけれども……。

コトの発端は、海外メーカーを中心としたDOS／Vパソコンだった。低価格をひっさげて、COMPAQなどの外人部隊（？）が続々と日本市場に上陸。国内メーカーもそれに追随するかのように（しばし様子を見たという噂もあるが）低価格マシンを発表。安かろう悪かろうという言葉は、パソコン世界の辞書には存在しない。低価格パソコンの充実したスペックぶりに、しばし浸ってみようではないか！

NEC／PC9801BX

●218,000円（3.5インチFDD×2基）～

98FELLOW家の弟分であるPC9801BXは、CPUに486SX（20MHz／アップグレードも可能）を搭載し、コストパフォーマンスを大幅に向上させた。MULTI同様、アメリカのIDEO社との共同開発によるニューデザインが新鮮だ。オプションのサウンドボード（25,000円）の増設により、ステレオ出力が可能なFM音源機能、高音質PCMサウンド機能を利用することが可能だ。5インチFDD×2基のモデルは232,000円、3.5インチFDD×1基に80MB・HDDのモデルが288,000円。

SHARP X68030 &X68030 Compact

X68000の兄貴分、参上！

X68000シリーズの最上位機種、X68030が3月10日に発売される。むちゃくちゃにパワフルなスペックを誇るこのマシン、電撃ユーザーたちの解釈はいかに？

X68030は、CPUにX68000シリーズとしては初めて32ビットのMC68E030（クロック25MHz。10または16MHzに切替可能）を搭載。従来のX68000シリーズ（10MHz）に比べて約4.3倍、高速マシンのXVIシリーズ（16MHz）に比べて約2.4倍の処理速度を誇る、X68000シリーズの高速マシンだ。

キャッチフレーズが「パーソナルワークステーション」だから、X68030＝ビジネスマシンと決めつけるのは早計だ。編集部はX68030をハイスペックのゲームマシン（専用ではないけど）として考えちゃったのだ。なぜなら、従来のX68000シリーズのソフトはもちろん、周辺機器もそのまま利用できるというコンパチ設計が、X68030のウリのひとつだからだ。

スペックをながめているだけでも、X68030の高機能さがわかる。

まず、グラフィック機能としては、従来のSX-WINDOWSを大幅にグレードアップ。グラフィックウインドゥにより65,536色同時表示が可能で、CGAウインドゥの搭載により手軽にコンピュータ・アニメーションを楽しむことができるようになった。こうしたグラフィック機能の強化は、ゲーム好きのX68000ファンにはたまらないんじゃないかな。

つぎにサウンド機能。FM音源とAD PCM機能のほか、MIDI音源対応ドライバを新搭載し、外部MIDI音源をウインドゥ上でコントロールすることが可能になった。これで、コンピュータ・ミュージックの自作自演も手軽に楽しめるってわけ。

メモリは標準で4MB。複数のアプリケーションをウインドゥ上で同時に処理でき、GUIにも対応（最大12MBまで拡張可能）。さらに日本語文書作成用の日本語マルチフォントエディタ（オリジナルソフト）が標準で付いてくる。

アーケード並みのゲームソフトが豊富にあるところがX68000シリーズの大きな特長。グラフィックやサウンドの機能が強化されたX68030の登場で、これまで以上に充実したゲームライフを送れることになるわけだ。

X68030ならではのグラフィックとサウンド、そしてスピードを楽しめるゲームソフトの登場を、ファンは待ち望んでいる。頼みますぜ、ソフトハウス各社様！

X68030を徹底チェック！

ゲーム / ビジネス / マルチメディア / 価格 / 拡張性

スペックはどちらかというとビジネス向きにも思えるが、アーケードに負けない強力なゲームソフトが揃っているのは強みだ。

X68030 Compact
▲3.5インチFDD×2基内蔵し、価格は388,000円。（80MBのHDD内蔵タイプは478,000円）※Compactは5月14日発売

X68030
▲おなじみのマンハッタン・シェープタイプ。5インチFDD×2基を内蔵し、価格は398,000円（80MB・HDD内蔵は488,000円）

EPSON／PC-486P

●278,000円（3.5インチFDD×2基）〜

CPUに486SX（25MHz）を搭載。人気機種のSRクラスの機能と性能を持ちながら20万円台の低価格を実現したのが486Pだ。Personal Windows Machineとうたっているだけあって、Windowsを使用することを前提とした高性能が自慢。CPUパワーを飛躍的に向上させるオーバードライブプロセッサにも対応している。これからは、このくらいのマシンでゲームをプレイするのが常識だぜ。3.5インチFDD×2基に100MB・HDD内蔵モデルは368,000円。

日本IBM／Think Pad 550BJ

●298,000円（3.5インチFDD×1基）〜

画期的なマシンが登場した。IBMのノート型パソコンにキヤノン製のプリンターを内蔵、なんと、本体の底面がプリンターになっているのだ。ゲームにはちとつらいかも知れないが、重さは2.8kgで、紙をキーボードの下に入れて持ち歩くことも可能。CPUはIBMオリジナルの486SLCを搭載。従来機の約1.4倍の処理速度を実現。120MBのHDD内蔵モデルも用意されている（454,000円）。

“ひかり”に人気集中！

電脳世界ではいま光メディアが注目を集めている。CD、LD、MD……光メディアを駆使する数々のマシンたち。ますますおもしろくなる“光”の世界に電撃！直撃!!

PIONEER 超ハイスペック・マシン、登場！
LaserActive

LaserActiveはじつに魅力的なマシンだ。ゲーム機ながら高いスペックを誇り、ソフトもこれまでとはちがうジャンルが登場しそう。期待感破裂寸前！

▲本体と、これらのパックの組み合せで、さまざまな用途に対応できる

LDと聞いて「絵の出るレコード！」と反応する化石人間は、少なくとも『電撃王』の読者にはいないだろう。一般的にも普及が進んでいるしね。さて、そのLDの育ての親パイオニアが、日本電気ホームエレクトロニクス、セガ・エンタープライゼスの協力を得て開発したのが、このLaserActive（レーザーアクティブ）だ。

LaserActiveはじつに魅力的なマシンである。本体のみでは、30cmLD、20cmLD、12cmCD、8cmCD、CDVを再生できるプレイヤーでしかないが、写真のようなオプション・パックを装着するとグンとパワーアップ。NECのLD-ROM²やセガのMEGA-LD、さらにPCエンジンやメガドライブ用のソフトをプレイできるように変身するのである。ポパイを食べたほうれん草のような元気の良さだ（ムムッ、逆さか……）。

LaserActiveの魅力はまだある。

LaserActiveはCD-ROMやCD-Iと同じく540MBのデジタルデータ以外に、60分のアナログ映像とFM音声を記録することができる。さらに、自然静止画の記録能力を比べると、CD-Iの7,000枚に対してLaserActiveは最大108,000枚

3DO ニュータイプのゲームマシンに、接近！
インタラクティブ・マルチプレイヤー

今年1月、ラスベガスで行われたウインターCESでその全貌を明らかにした、3DO社のインタラクティブ・マルチプレイヤー。凄い、すごい、スゴイ……!!

松下電器、アメリカのエレクトロニック・アーツ、そして3DO社が共同開発したインタラクティブ・マルチプレイヤーは、これまでの常識を覆すCD-ROMゲームマシンだ。

ハリウッド映画で用いられているテクニックを応用し、パソコンの50倍の画像処理スピードを実現。CPUには32ビットのRISCチップ（演算処理を大幅に高速化できる）を使用。映像データの圧縮能力に優れているから、実写映像をふんだんに盛り込んだゲームなどを開発できる。となると、大画面テレビにつないで、超ド迫力、超ハイスピードの実写ゲームをプレイする……。インタラクティブというマシン名から想像するに、ゲーム世界に没入できる、ハマるゲームが登場するにちがいない。気になるソフトのほうだが、欧米の主要ソフトハウス80社がすでに参加を表明。日本ではＴ＆Ｅソフトなどがすでに名乗りをあげている。ハードは松下電器から発売されるが、残念ながら時期はまだ未定。

▲ソフトのクオリティしだいでは、VHS方式ビデオのように世界標準となるかも!?

▲テレビに接続、パッドで操作。来年にはネットワークバージョンの発売が予定されている

と圧倒的キャパシティを誇る。さらに、CD-Iが限度いっぱいの7,000枚をフルに使うと音声を入れる空きがなくなってしまうのに対して、LaserActiveはさらに60分のアナログ音声を入れることができるのだ(しかも540MBのデジタルデータ容量は自然画と別に扱うことができる。キャラクターがしゃべるゲームの登場に期待!)。LaserActiveは、大容量と高画質・高音質の3拍子が揃い、スペック的にはCDメディアよりも圧倒的優位に立っているのである。

本体の発売予定は今年7月。予価は本体が90,000円以下、MEGA-LDパック、LD-ROM2パックがそれぞれ60,000円以下、レーザーカラオケを楽しむためのカラオケパックが20,000円以下。ソフトウェアは本体発売時に約10タイトル、年内には30タイトル近く発売される予定。ソフトの価格は9,000〜10,000円程度になりそう。ソフト制作には、いまのところ20社以上が名乗りを上げていて、ゲームはもちろん、電子出版(デジタル・データベース)、教育用など幅広くリリースされていく予定。今後がじつに楽しみなLaserActiveに注目しよう。

SONY/電子ブックプレイヤー
データディスクマンDD-8

◀綴りのわからない英単語もカタカナで素早く検索できる。43,800円

発売当初は電子辞書的な意味あいの強かったデータディスクマン。最近では、「全国高等学校クイズ選手権」「NHK材料別きょうの料理500品」などのユニークなソフトが増えてきて、使われ方もバラエティ豊かになってきた。電子ブックの情報をパソコンやワープロに取り込むこともでき(別売の電子ブックドライブが必要。98用ソフトは付属、他機種用は別売)、使い方は今後さらに広がっていきそうだ。

KODAK/フォトCDプレイヤー
PCD-5855

これまでは、写真は印画紙にプリントするものと相場が決まっていたが、このフォトCDは、そんな常識を覆す画期的な商品だ。ネガから写真をプリントするかわりに、データをデジタル化し、CDに記録(専門の写真店に依頼)。専用プレイヤーで再生、家庭用テレビで鑑賞という仕組みだ。CD1枚に100枚の写真を収録することができ、これでペーパーレス・アルバム一丁上がり!

▲5枚のCDを連続再生できるPCD-5855(89,800円)。もちろんオーディオCDの再生も可能

SONY/ミニディスクプレイヤー
MDS-101

CDのほぼ半分、直径64ミリの光磁器ディスクに、最大74分の録音・再生ができるMD(ミニディスク)。再生専用のCDと異なり、音声をデジタル信号に変えて記録することができる、新しいタイプのオーディオだ。CDの登場でレコードが駆逐されたように、MDがカセットテープに取って代わる日もそう遠くはないような気がするが、いかがだろうか。

さて注目すべきは、ソニーが発表した、MDをパソコン用の記憶装置に転用し、フロッピーディスクに代わる新しい記憶媒体にしようという構想。MDは、フロッピーディスクの約60倍の記憶容量を持ち、マルチメディア時代に対応した記憶媒体になるのはまちがいない。CD-ROM搭載パソコン、そして外部記憶装置としてのMD。パソコンの世界は、本格的な光の時代を迎えた。

▼据え置き型のMDS-101は96,000円。MDの価格がフロッピーの10倍以上するのがどう影響するか……

PHILIPS/CD-I
CDI-205

新しいエンターテイメント・マシンとして注目されているのがCD-Iだ。CD-Iの「I」は、ご存じのようにインタラクティブ=対話性を意味している。一方通行的に情報を流すのではなく、各場面でプレイヤーがつぎの展開を選んだり、元に戻ったりすることができる。音、映像、文字などを自在に操ることができる、マルチメディアの最先端を行くマシンがCD-Iなのである。ソフトも充実してきているので、いまのうちから要チェック。

▶リモコンに装備されたサムスティックとふたつのボタンで操作する。家庭用のテレビ、ステレオに接続できる。115,000円

CDが時代を変えてきた!

直径12(8)cmの円盤に、音声などのデータをデジタルで記録するCD。ここではゲーム以外のCD利用マシンをピックアップしてみた。オーディオ用、パソコンの外部記憶媒体、CD-ROMから発展したCD-IやCDV(ビデオ・シングル・ディスク)など、CDをもとにしてさまざまなメディアが実用化されてきた。CDは、どこのメーカーのプレイヤーでも再生でき、互換性が高いという利点を持つ(一部のCD-ROMをのぞく)。540MBという最大記憶容量は、これからもきっと新しいハードを生み出していくことだろう。

イラストレーション：末弥 純

3月12日発売

特報

がんばる!RPG Bra2

ソフトハウスのファルコムがRPGの未来をマジメに考えた!!

ブランディッシュ2

Brandish 2

THE PLANET BUSTER

～ザ プラネット バスター～

PC-9800・PC-286/386シリーズ・6枚組・要バスマウス ■定価12,800円(税別)

独自のリアルタイムARPG 最新進化型

フルマウスオペレーションの快適操作。方向転換が、マップ全体の回転で表現されるシステムなど、さまざまな新機能を満載して発表された「ブランディッシュ」。RPGの新時代を感じたファンの期待に応えて、遂に「ブランディッシュ2」の登場

待望の地上面を含み、前作6ステージから一挙22ステージ

冒険の始まりである監獄島ベルサドスをはじめ森や町、海岸線など変化に富んだステージを用意。マップの種類は前作6パターンから一挙に22パターンへ飛躍的にボリュームアップした。それは単に量が増えただけではない。海岸線波打ち際のアニメーション、グラフィックの美しさに一見の価値あり

RPG性とシナリオの充実

前作の魅力、迷宮の謎解きを楽しむ要素に加え、この「ブランディッシュ2」では、物語のドラマチックな展開がいちばんの見せ場。ゲーム中のビジュアルシーンや凝ったキャラクターの演技も多数挿入、ストーリーがさらに盛り上がる。また、武器の成長・消耗、鍛冶屋で打ち治すことによる回復・増強もRPG性に厚みを加えている。

自由に遊べる新機能と増えたアイテムetc.

システムの基本は前作を引き継いでいるが、ただのマイナーチェンジに終っていない。なかでもユニークな改良点は、装備の自由度がかなり広がったこと。盾と剣のスタンダードなスタイルだけではなくいろいろな組み合せが可能になった。その組み合せ方により主人公のグラフィックも変わる。状況によって装備を選ぶことで、闘い方のスタイルにバリエーションが生まれる。また、好評の魔法も種類も増強。画面で炸裂する派手なグラフィックの視覚効果は、まさに魔法を使ったと実感。

斬新さから、おもしろさの充実へ

ダンジョンから野外へ冒険の舞台が移り、扱うデータ量が増えたことはRPGの進化の歴史をたどっている。しかし、決してデータ量が膨れ上がっただけのゲームではない。操作性、画面の情報、徹底的に改良され、遊びやすさが格段にアップしている。斬新さが特徴だったシステムがこの「ブランディッシュ2」で完成される。

Falcom®

NIHON FALCOM INCORPORATION

超人気シリーズ メインシナリオ第3弾「XakⅢ」誕生！
シリーズ最高のクライマックス、妖魔ストーリー完結編。
ラトクの旅は国を越え、世界を越える大冒険。
ついにサーク界の姿が見えてくる！

アドバンスド・アクションRPG

Xakは歴史を重ね、命を育んだ 1993鼓動するRPG。

［サーク］

XakⅢ

The eternal recurrence

©1993 MICRO CABIN CORP.

かつて世界はただ一つであり、それは「真サーク界」と呼ばれていた。
真サーク界は神々によって統治され、平和な日々は限りなく続くかに思われた。
しかし、神々の力は徐々に弱まり、対抗する勢力が台頭してきた。
妖魔である。
命運をかけた両者の戦いは、封印戦争と呼ばれる大戦争へと発展していった。
そして、世界は妖魔の前にその身をゆだねるかに見えた。

だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、さらに再びこのようなことのないよう、世界を3つに分けた。
それが、
「人間界サーク」
「妖精界オーシャニティ」
「妖魔界ゼキシス」
である。
神々は人間界に残ったが、その力の衰えは一層拍車をかけていった。
神々は自らの力を伝承させるべく、人間との婚姻をかわし、混血の道を選んだ。

そして、神々は人間の血に命を残し、肉体を失っていった。

世界は常に鼓動している。
時を重ね、変革を繰り返している。
それは、永遠に…、もちろん現在も。

神の血と力を受け継ぐ青年 ラトク・カート。
8大神最強と言われた戦神デュエルの血をひく者である。
彼はその力により、数々の戦いの歴史を綴ってきた。

妖魔三将軍の一人、バドゥー復活(XakⅠ)、そしてゴスペル来襲(XakⅡ)。
彼らとの戦い、そして、勝利。

しかし、今また常闇の彼方より、世界を震わす音がする。
妖魔三将軍最後の生き残りゾム・ディザエである。
もはや猶予の時はない。

戦いへと導かれしデュエル戦士よ、受け継がれし神剣をかざせ。

〜Ⅲだけでも楽しめます。Ⅰ、Ⅱ揃えば感動3倍〜

■VRシステムVer.3.0搭載■幻影都市で大好評の操演システムがさらにバージョンアップ■切る、受ける、連続切り(ラッシュ)、撃つ(フォースショット)など多彩なソード・アクション■フレイやリューンなど、最大2人の仲間がラトクと供にオートバトル■敵も味方も魔法を使う、マジックアクション炸裂!■ハードディスク対応※要MS-DOS■MIDI対応■ジョイスティック使用可

PC9801シリーズ　4月発売予定　¥11,800(税別)

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

父親の愉しみ

は、もうしばらくお待ちください！
GAINAX

出会いの秋が過ぎ、
冬が訪れる。

新しい年を迎えても、
まだ君は手元に来ない……。

やがて発売日は2月となり、
2月を過ぎても君は姿を見せない。

君と過ごすはずだったアニバーサリー。
クリスマス、お正月、節分、バレンタイン……。

雛祭りになっても
まだ会えないとは思わなかった……。

PRINCESS MAKER 2
キャラクター育成シミュレーションゲーム
プリンセスメーカー2
EPSON PCシリーズ／NEC 9800シリーズ対応

電撃王読者のみなさんコンニチワ

プリメ2でみなさんのお子様のお世話をさせていただく執事のキューブです。

本日は(株)ガイナックス御一同様になりかわり、プリメ2発売の遅れに関するお詫びに参上しました。

さっそくですが、プリメ2の発売日を**4月中**に延期させていただくことをお知らせするのでございます。

プリメ2発売日の変遷　92年秋 ➡ 92年12月 ➡ 93年1月 ➡ 2月 ➡ 4月(半年の遅れ)

プリメ2の特徴		特徴ごとの“遅れ”の原因
500枚を超えるグラフィック	⇨	大小のグラフィックを合わせると、500枚どころの騒ぎじゃなくなって遅くなってしまいました。
多彩なイベント＆アニメーション	⇨	イベントは50以上。武闘会やダンスパーティーのアニメーションは娘の着替えにも対応するので大変です。
マルチエンディング	⇨	エンディングの職業は前作の倍以上。しかも結婚その他のファクターでバリエーションは無限大で大変！
広範囲に対応する3WAY音源搭載	⇨	実は音楽だけはスケジュール通り。昨年の秋にはFM音源／MT32／GM規格の3WAY音源。
ハードディスク対応	⇨	ディスク枚数は、まだはっきりしませんが、とにかく多いです。HD使用がお薦め。容量をあけてて下さい。
予価 14800円	⇨	価格はこのままで変更はないと思います。

発売がたいへん
遅くなって
申し訳ありません。

4月中にはみなさんにお会いできるでしょう！

ドラゴン

執事のキューブ

予約特典

「プリンセスメーカーひみつBOOK」

プリメ２の秘密がほぼすべて網羅された、家宝の一冊。楽しく読めて、しかもあなたの娘を正しく育てるための攻略法も満載！ひぐちきみこ作のプリメコミックも収録しました。B6オールカラー／40P

直販特典

「プリンセスメーカー2・テレフォンカード」

パッケージイラストが、イメージそのままのテレフォンカードに！

予約して下さった方々に、
あんまり申し訳ないので
予約特典を増やしました。

王様

スケジュール表

プリンセスメーカー 2

CD

NOW PRINTING

予約特典2

シングルCD
「プレ・プリンセスメーカー」

MIDI版BGMを収録した限定版8cmCDです。

ふしぎの海のナディア
FM-TOWNS

ARE YOU ADVENTURER? THEN PURSUE ME!
THE SECRET OF THE BLUE WATER
HYPER TALKING ADVENTURE GAME for FM-TOWNS
PRODUCTS and RELEASED by GAINAX

ナディアの世界がまたひとつ拡がった！TVと同じ声優陣がCD-DA音源で君に迫る。勿論、グラフィックはガイナックスのオリジナルスタッフを起用。

- ●ひぐちきみこ作「おしえてブルーウォーター」付き。
- ●CD-ROM 3枚組
- ●定価 14800円〔税抜〕

MIGHTY バトルスキンパニック
MSX2

MIGHTY バトルスキンパニック

裸神活殺拳の継承者、板東ミミがついにMSX2に登場！謎が謎を呼ぶアドベンチャー、迫り来る挑戦者たちとのカードバトルに君は生き残ることが出来るか！

- ●中学生以上向け
- ●MSX2／2＋／turboR対応
- ●3.5″2DD 4枚組
- ●定価 8800円〔税抜〕

お申し込みはお電話一本でどうぞ！
10:00〜19:00（土・日・祝日休）

☎0422·22·1980

ガイナックス・通信販売係

★電話の場合　お電話でご注文をお受けしてから10日以内に商品をお届けいたします。商品到着時に、商品の合計金額のみ（消費税はサービス）を、宅急便業者（ヤマトコレクトサービス）に商品と引き換えにお支払いください。

★郵便の場合　ご購入商品名・使用機種・メディアサイズ・数量・お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお書きの上、商品の合計金額のみを無記名の郵便振替または現金書留でご送金ください。

★ご予約方法　「プリンセスメーカー2」はお電話もしくは郵便でご予約ください。折り返し予約特典と直販特典をお送りいたします。お電話でご予約の場合は代金引換えサービスとなりますので、特典到着の際、ヤマトコレクトサービスに商品の合計金額のみをお支払いください。郵便でのご予約は、上の★郵便の場合と同様です。いずれの場合も消費税・送料・手数料はサービスさせていただきます。商品は発売日にお手元に届くように、あらためて発送いたしますので、しばらくお待ちください。●ご予約の時期によりましては、特典は商品と一緒にお送りする場合がございます。あらかじめご了承ください。●製品の価格・仕様等は1993年2月15日現在のものです。

株式会社ガイナックス　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F　GAINAX

© 1989 NHK · SOGO VISION · TOHO ©1993 GAINAX

ERECTLLA
Kikuko Inoue

NEMO
Akio Ohtsuka

NADIA
Yoshino Takamori

JEAN
Noriko Hidaka

MARY
Yuko Mizutani

ACHOE
Yasunori Matsumoto

SANSON
Kenyu Horiuchi

GRANDIS
Kumiko Takizawa

HANSON
Toshiharu Sakurai

GARGOYLE
Motomu Kiyokawa

FUJITSU FM-TOWNSシリーズ
絶賛発売中!

ふしぎの海(うみ)のナディア

●TVと同じ声優陣とガイナックスのCGアートが合体!●ナディアが、ジャンが、リアルに語りかけるCD-DA"ハイパートーキングシステム"
●ひぐちきみこ作 ナディアコミック「おしえてブルーウォーター」付属●

CD-ROM 3枚組 定価 14800円(税抜)

EPSON PCシリーズ/NEC 9800シリーズ
SHARP X68000シリーズ
好評発売中!

Be Excited!
NIHON CREATE

●原　作
高田裕三
●脚　本
山崎　理
「妖刀伝」「TOKYO VICE」「武神」監督
●絵コンテ
つるやま おさむ
「紅いハヤテ」監督
●キャラクターデザイン・作画監督
西井正典
「サイレントメビウス」作画監督
●美術監督
砂川千里
「妖刀伝Ⅲ」「武神」「黒の獅子」美術監督
●原　画
鈴木美千代
「アーシアン」作画監督補
阿部邦博
「サイレントメビウス」メカ作画監督
つるやま おさむ
「エリアル」キャラクターデザイン・作画監督
西井正典
「デトネーター・オーガン」作画監督
大貫健一
「妖刀伝」キャラクターデザイン・作画監督
●声の出演
小森まなみ
スージン(オリジナルキャラ)
●音　楽
バーチャル・イースト

コミック1300万部、ビデオ16万本の
ベストセラー作品が
遂にパソコンゲーム化!!

大好評発売中!!

3×3EYES（サザンアイズ）
～三只眼變成（さんじやんへんじょう）～

©高田裕三/講談社 ヤングマガジン

PC-9801VM以降(要640KB・ハイレゾモードを除く)(VM2/4は16色ボード必要)、PC-286・386・486シリーズ(ハイレゾモードを除く)
●要バスマウス、純正FM音源ボード対応●MIDI(GM規格)対応/ハードディスクインストール可●OVA(VHS)付 ¥14,800(税別)

(動画約3,000枚、静止画400枚の
感動がいま始まる!)

なんとディスクが12枚

オリジナルビデオがついてくる

VHS

一部パッケージに、ディスク10枚組と表記されておりますが、
12枚組の誤まりです。訂正し、お詫び申し上げます。

日本クリエイトユーザーズネット
(NCU-net)※

転送制御手順	無手順	電話番号	0729-96-2625	ストップビット	1ビット	漢字コード	シフトJIS
通信方法	全二重	時間	午後2時～午前10時	パリティチェック	無効	受信時改行コード	CR
ビット長	8ビット	通信速度	1200-2400	SI/SO制御	無効	送信時改行コード	CR

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

※ゲームに関する最新情報の提供をNCU-netにて行なっております。ぜひ一度アクセスしてみて下さい。

■通信販売 送料無料。住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、ディスクの種類(5″、3.5″)を明記し、消費税を加算の上現金書留又は、郵便振替(大阪0-325688)でお申込み下さい。

CREATE
日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市桜ヶ丘3丁目119番地 加島ビル TEL.0729-90-2525

真王、覚醒する。

シュヴァⅠ、Ⅱ、Ⅲを征服した猛者にも、初めて
シュヴァの世界に挑む冒険者にも、戦乱の銀河は問い続けるだろう。
戦略・戦術は正しいか　叡智はあるか　そして強運か。
全ては貴方の実力にかかっている　ついに核心に迫る第4弾。
開発益々順調。乞うご期待!!

3月
発売予定!

SCENARIO SIMULATION GAME

シュヴァⅣ

■PC9801VX/UX以降(CPU80286以上搭載)
■予価/12,800円

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■工画堂スタジオの商品やゲーム内容に関するお問い合せは、左記ユーザーサポートへお気軽にどうぞ。
■シュヴァルツシルトⅣの資料をご希望の方は右の資料請求券に、郵便番号、住所、電話番号、氏名を明記の上、封書にて工画堂スタジオまでお送りください。

シュヴァルツシルトⅣ資料請求券(電撃王4月号)
〒
ご住所
TEL
お名前　　　　様

パソコンゲーム羅針盤

ランキング&INDEX

今号から始まったこの「パソコンゲーム羅針盤」。読者諸君が、つぎつぎと発売されるゲームの大海のただ中で、「私の欲するゲームはこれなのだぁ～っ！」と購入方針をたてるお手伝いを目論むコーナーなのだ。内容は3本立て。まずはパソコンゲームの販売店さんに協力していただいた結果を集計した売上好調ソフトの紹介。つづいて、次号発売までの新作が一目で分かる新作カレンダー。最後に、現在開発中のタイトルを紹介するインデックスだ。では、行ってみようか！

今月のセールスランキングBEST5

集計期間
93年1月8日～2月8日

1

進化を繰り返す定番戦国SLGの最新作

信長の野望～覇王伝～

SLG●光栄☎045(561)6861／PC98VM／12800円(サウンドウェア付15200円)(税別)

日本の戦国SLGの代名詞ともいえる『信長の野望』シリーズの最新作。前作『武将風雲録』までに好評を得ていた点を継承し、戦闘システムをさらに本格化。城単位での攻防や、部隊の向きの概念による追撃・包囲戦など、さらにリアルな戦闘が楽しめるのだ。本誌連載のリプレイも注目を！

2

光栄の新境地、競馬の世界が舞台のSLG

ウィニングポスト

SLG●光栄☎045(561)6861／PC98VM／12800円(税別)

「馬主や騎手の立場から競馬に参加する」というゲームの人気が、最近とみに高い。このゲームでは、馬主として1997年からスタートし、愛馬を育てて、重賞レースや海外遠征に挑んでゆくのだ。トウカイテイオーやメジロライアンなどの実在の人気馬も種馬として実名で登場、競馬ファンにはたまらない作品だぞ！

3

スペースコロニーで行政手腕をふるえ

トキオ

SLG●アートディンク☎043(279)9392／PC98VM, FM-TOWNS／12800円(税別)

これも経営要素が強いSLG。プレイヤーの立場はコロニーの区長さんなのだが、宇宙にあるという特殊事情から、権限は強大。その分、整備されていない土地の開発から、貿易の管理、技術開発や産業援助と、仕事は盛りだくさんだ。住民2000人くらいのちっぽけな町から始めて、めざすは100万都市か独立国か？

4

18歳の夏の思い出を疑似体験

同級生

AVG●エ・ル・フ☎03(5386)9022／PC98VM,X68000／8800円(税別)

18禁作品としては異例の大ヒットとなったこの作品、ロングセラー化の兆しも見えてきた。8月10日からの残された3週間で、女の子たちとどう出会い、恋愛をどう演出していくかはプレイヤー次第。モテるわりに本命の娘には思いが届かず……なんてリアルな（？）事態も起こる、ヴァーチャル・ナンパソフトなのだ。

5

新ブランドで登場の、幻のHソフト

亜紀子プレミアムバージョン

AVG●レッドゾーン☎03(3205)3685／PC98VM／7800円(税別)

フェアリーテールの新ブランド、「レッドゾーン」の第1作。名門と呼ばれる高校に赴任した女教師・亜紀子。だが、この学園には暗部が存在したのだ。着任初日から、男子生徒はおろか、女生徒や教師までが亜紀子を狙う。想像を絶する衝撃に襲われる亜紀子！官能小説の愛読者におススめの内容なのだ。

今月の傾向

何といっても注目は光栄SLG作品の1・2フィニッシュ。集計結果はごく僅差で、事実上の同点1位であることもお知らせしておこう。ビッグタイトル『信長』を相手に回して、新境地をめざした『ウィニングポスト』がこれだけ健闘するとは、まったくの予想外だった。まさに競馬ブーム恐るべし、といったところだ。第6位の『MSフライトシミュレータ』も、地味なゲームながらかなりの売上を見せている。このゲームは飛行機の操縦を純粋に再現しようとしたもの。日本のゲーム界にフライトシミュレーター人気が定着したことを実感させられる。

調査協力店

店名	電話
●SHINKO	☎03(3255)5781
●J&P渋谷店	☎03(3496)4141
●J&P八王子そごう店	☎0426(23)1318
●J&Pテクノランド	☎06(634)1211
●ダイエー福岡 ユニードショッパーズ	☎092(721)5411
●PIC万代店	☎025(243)5135

セールスランキング6～10位

6 米国の大・定番ゲームがPC98に登場
マイクロソフト フライトシミュレータ
●SLG／マイクロソフト☎03(3363)1201
PC98VM／14800円[税別]

7 人気ファンタジーSLGの最新作
マスター・オブ・モンスターズFINAL
●SLG／システムソフト☎092(752)5262
PC98VM／9800円[税別]

8 Hいっぱいのタクティカル RPG
DALK
●RPG／アリスソフト☎06(882)0811
PC98VM／6800円[税別]

9 自由度とシナリオの豊富さがウリ
ソード・ワールドPC
●RPG／T＆Eソフト☎052(773)7770
PC98VM／9800円[税別]

10 パイがデカい(笑)脱ぎマージャン
雀JAKA雀
●TBL／エ・ル・フ☎03(5386)9022
PC98VM／7800円[税別]

TAKERU BEST5

ブラザーのソフト自販機TAKERUでは、パッケージ販売されない独自のソフトやデータ集が入手できる。ゲームファンならチェックを怠るでないぞ！

1 宇宙を舞台とするウォー・SLG
銀河英雄伝説Ⅲシナリオ集
開発／ボーステック ●PC98VM／2000円[税込]

ロングシリーズとなった「銀英伝」最新作に対応。本編に含まれる戦いの場では飽きたらぬ、真の銀河の覇者をめざすファンに好評だ。ラインハルトに、ヤンに活躍の場を与えよう！

2 X68000用に新登場のディスクマガジン
CGAマガジン創刊号
開発／DoGA ●X68000／1600円[税込]

3 こちらは老舗のディスクマガジン
電脳倶楽部57号
開発／満開製作所 ●X68000／1200円[税込]

4 パワーアップの方法は敵を「食う」こと
KU² フロントロー
開発／パンサーソフトウェア ●X68000／2000円[税込]

5 お色気とサスペンスで迫るSF－AVG
銀聖戦神ガイナロックⅡ
開発／サイレンス ●PC98VM／4800円[税込]

こうして見ると、SLG人気の高さを改めて思い知らされる。従来からある戦争タイプのゲームに加え、経営型・成長型・フライト型といったものを含む、幅広いジャンルへと転換を遂げて、いちばんホットになっている分野なのだ。他ジャンルのソフトにもこの熱気が影響してくれると、おもしろい展開が見られそうだ。

次にランクインするのはどれだ!!

今月の新作カレンダー

1993年3／8～4／7

日付	新作
MAR 8 MON	
9 TUE	
10 WED	
11 THU	エストリア PC98 5800円（ソフトプラン）
12 FRI	ブランディッシュ2 PC98 12800円（日本ファルコム） YES！（18禁） PC98 6800円（姫屋ソフト） A列車で行こうⅢ M・V PC98 9800円（ブラザー工業タケル事務局） パピーラブ2 FM-TOWNS 6800円（富士通） ミス・ディテクティヴファイル#1 石見銀山殺人事件 FM-TOWNS（マーティ専用）12800円（データウエスト）
13 SAT	
14 SUN	
15 MON	
16 TUE	
17 WED	
18 THU	マリンバスター（18禁） PC98 X68000 7800円（シルキーズ）
19 FRI	AD&D® プールズ・オブ・ダークネス PC98 11800円（ポニーキャニオン） Mゥーンライトちゃんリンしゃん（18禁） PC98 6400円（ディーオー） ソリチュード（下巻） FM-TOWNS 12800円（データウエスト） スティーピア ライト FM-TOWNS 6800円（富士通）
20 SAT	ああっ女神さまっ PC98 12800円（バンプレスト）
21 SUN	
22 MON	
23 TUE	
24 WED	
25 THU	デルフォイの神託 PC98 9800円（光栄） 電脳美人壁紙vol. 5 WINDOWS 3000円（ブラザー工業タケル事務局） 同級生（18禁） FM-TOWNS 8800円（エ・ル・フ）
26 FRI	美少女ハンターZ（ずっこん）X（18禁） PC98 8800円（ボンびいボンボン） エトワールプリンセス X68000 9800円（EXACT） スターフォース X68000 4900円（電波新聞社）
27 SAT	花よりダンゴ2（18禁） FM-TOWNS 7800円（アクティブ）
28 SUN	幻影都市～イリュージョンシティー～ X68000 FM-TOWNS 6800円（ブラザー工業タケル事務局）
29 MON	
30 TUE	
31 WED	トップマネジメントⅡ PC98 14800円（光栄）
APL 1 THU	
2 FRI	イマージュ2（18禁） PC98 X68000 7800円（ソフトウェアぱせり） シャムハト～The Holy Circlet～ FM-TOWNS（マーティ専用） 価格未定（データウエスト） 信長の野望・覇王伝 X68000 FM-TOWNS 12800円（CD付15200円）（光栄）
3 SAT	
4 SUN	
5 MON	
6 TUE	
7 WED	

パソコンゲーム新作一覧

PC-98

ア●アグミックス
クイーンオブデュエリスト
パワーアップディスク
ACT(18禁) 4800円 3月上旬
●アスキー
スペルクラフト
RPG 価格未定 発売日未定
ロジカル
TBL 価格未定 3月
●アートディンク
THE ATLAS Ⅱ
SLG 10800円 4月9日
●アクティブ
if(イフ)
AVG(18禁) 7800円 4月下旬
●EAビクター
4Dテニス
SPT 9800円 7月23日
センチュリオン
SLG 9800円 9月下旬
4Dスキー
SPT 9800円 '94年2月末
●イマジニア
メガロマニア
SLG 価格未定 3月下旬
●ウィズ
バーニングドラゴン
STG 価格未定 春予定
●Witty Wolf
クレムリン トワイライト
AVG+PZL 価格未定 今秋予定
●ウルフ・チーム
蒼鋼伝
SLG 12800円 3月20日
●エニックス
ホーリーナイト(アンジェラスⅡ)
AVG 9800円 発売日未定
●NECアベニュー
誕生
SLG 価格未定 6月予定
●M.N.Mソフトウェア
SERAPH
RPG 9800円 4月
●エ・ル・フ
メタル・アイ
RPG(18禁) 8800円 4月29日
カ●ガイナックス
プリンセスメーカー2
SLG 14800円(予) 4月予定
●カクテル・ソフト
クイーンズ・ライブラリー
RPG 9800円(予) 3月
きゃんきゃんバニー・5
AVG 7800円(予) 4月
●カスタム
TEEN
AVG(18禁) 8800円 3月
●グレイト
クィンティアロードⅡ
AVG(18禁) 8800円 3月
●呉ソフトウェア工房
ファーストクィーンⅢ
SLG+RPG 9800円 3月
平家物語(仮)
SLG+RPG 価格未定 発売日未定
●グローディア
バイブルマスター
SLG 価格未定 6月
●GE・TENチーム
GE・TEN Ⅱ〜大海信長伝・下天〜
SLG 価格未定 発売日未定
●ゲームアーツ
アグレガード
RPG 価格未定 発売日未定
●光栄
デルフォイの神託
AVG 9800円 3月25日

トップマネジメントⅡ
SLG 14800円 3月31日
神々の大地〜古事記外伝〜
RPG+SLG 価格未定 4月
●工画堂スタジオ
シュヴァルツシルトⅣ
SLG 価格未定 発売日未定
魍魎戦記 摩陀羅
RPG 価格未定 発売日未定
●コスモス・コンピューター
スターベアラーズ
RPG 9800円 3月中旬
●コンパイル
ぷよぷよ98
PZL 価格未定 3月
魔導物語A. R. S.
RPG 9800円(予) 9月
幻世喜譚
RPG 価格未定 10月
DSムック
ETC 価格未定 11月
サ●サイレンス
機甲装神ヴァルカイザーⅡ
AVG 7800円 5月中旬
●G.A.M
カンパニー
SLG 9800円 3月
囲碁手筋(仮)
TBL 価格未定 発売日未定
●ジェネラルサポート
激闘! ソロモン海戦史
SLG 価格未定 発売日未定
●システムサコム
みちよ ドリーミィ
AVG 8900円 4月23日
●システムソフト
エンチャンター〜若き魔道士の試練〜
AVG 9800円 3月
麻雀三国志演義
TBL 12800円 3月
クイズ殿様の野望 全国版
ETC 価格未定 4月
●シーツゥワールド/呉ソフトウェア工房
アーリーキングダム
(通信バージョン)
RPG 9800円 発売日未定
●ジャパンホームビデオ
デザート ドラグーン〜砂漠の竜騎兵〜(仮)
SLG 9800円(予) 6月
卒業Ⅱ(仮)
SLG 価格未定 今秋予定
●シュールド・ウェーブ
ハードショット ストリートハスラー
TBL+AVG 9800円 3月
ゴーレムマスター
RPG 9800円 4月
●シルキーズ
マリンバスター
SLG(18禁) 7800円 3月18日
プレミアム3
AVG(18禁) 7800円 4月15日
●スタークラフト
指輪物語 第二巻 二つの塔
RPG 12800円 4月23日
クラウズ・オブ・ジーン
RPG 12800円 7月
スターファイア(仮)
RPG 12800円 '94年1月
●総合ビジネスアシスト
パソコンウォーズ
『ディスクバトラー2』
ETC 12800円 発売日未定
●ソフトウェアばせり
イマージュ2
AVG(18禁) 7800円 4月2日
碰龍戦士サニーナの伝説
ETC(18禁) 7800円 4月末

●ソフトプラン
エストリア
RPG 5800円 3月11日
●ソフト屋しゃんばら/真実プロ
ごくらく天国 巨桃の塔之巻
RPG(18禁) 6800円 5月末
水龍士Ⅲ
RPG 価格未定 今夏予定
●ソニア
VIPER
AVG(18禁) 8800円 4月下旬
タ●D. O.
ブランマーカー2
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
クリスタルリナール
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
クリスタルリナール
RPG(18禁) CD-ROM
価格未定 発売日未定
DOR〜スペシャルエディション〜
AVG(18禁)8800円(予)発売日未定
DOR〜スペシャルエディション〜
AVG(18禁) CD-ROM
8800円(予) 発売日未定
●ディスカバリー
チャクラ
ETC(18禁) 価格未定 発売日未定
トリー・ニート・ローンの大冒険(仮)
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
●天津堂
JINN〜永遠の勇士〜
RPG 価格未定 発売日未定
●トンキンハウス
サイバーナイト
RPG 価格未定 発売日未定
ナ●日本ソフテック
エクスキューショナーズ
SLG 価格未定 4月
リターン・ザ・レイダース
AVG+RPG 価格未定 今秋未定
●日本ファルコム
ブランディッシュ2
RPG 12800円 3月12日
●ニュータイプシステムズ
競馬博士 燃える京都編
SLG 価格未定 発売日未定
ハ●パックインビデオ
美少女パチンコ(仮)
ETC 価格未定 今夏予定
●バビロン
Oh! ツキ逢いたい
TBL(18禁) 6800円 4月7日
●パンサーソフトウェア
ジョシュア追加シナリオ集1
SLG 6800円 3月末
ジョシュアDXキット
SLG 価格未定 3月末
●バンプレスト
ああっ女神さまっ
AVG 12800円 3月20日
機動警察パトレイバー
〜バビロンの後継者〜(仮)
SLG 12800円 7月
●パンドラボックス
WOLFISH GALLOP
RPG 価格未定 発売日未定
時のはざまに(仮)
AVG 価格未定 発売日未定
●ビー・ピー・エス
フロンティアユニバース
SLG 価格未定 5月
●姫屋ソフト
YES!
AVG(18禁) 6800円 3月12日
●ピング
プラネッツエッジ
RPG 価格未定 発売日未定
●ファミリーソフト
機動戦士ガンダム リターンオブジオン
SLG 9800円 3月下旬

▲『ビースト三獣士』の第2弾、早くも登場! 今度はAVGだ!

▲世界を巡り、個性派キャラとビリヤード勝負、『ハードショット』

ディエス・イレ
AVG 9800円 5月中旬
●風雅システム
エルステディア
RPG 価格未定 7月
●フェアリーテール
マリンフィルト
AVG 8800円 3月中旬
リップスティック・アドベンチャー3
AVG(18禁) 7800円(予) 4月
●フォレスト
マージナル・ストーリーズ
AVG(18禁) 価格未定 3月
●ブラザー工業タケル事務局
A列車で行こうⅢ M・V
SLG 9800円(税込) 3月12日
GAGE プラスキット
ETC 3000円(予・税込) 3月上旬
織田信長Ⅱ 魔界降臨伝
SLG 5800円(税込) 3月末
新鋭三国志 虎狼章
SLG 6800円 4月
宝魔ハンターライム
AVG 1500円(税込) 4月中旬
ガナール星系史
SLG 6800円(税込) 4月
爆裂少女隊T-BACKS
ETC 5800円(税込) 4月
セラフ
RPG 7800円(税込) 4月
スーパーJOSHUA(仮)
SLG 価格未定 5月
ソロモンの遺跡
SLG 価格未定 発売日未定
●フラット
ノルティア
AVG(18禁) 価格未定 4月
●ペガサス・ジャパン
チェック・シックス
SLG 9800円 4月9日
●ポニーキャニオン
AD&D® プールズ・オブ・ダークネス
RPG 11800円 3月19日
●ホームデータ
シルクロード
SLG 価格未定 3月
●ボンびいボンボン
美少女ハンターZ(ずっこん)X
AVG(18禁) 8800円 3月26日
ヌークⅡ レミーの逆襲
AVG(18禁) 価格未定 8月
マ●マイクロキャビン
サークⅢ〜エターナル・リカーレンス〜
RPG 11800円 4月
●マイクロビジョン
エクスランダー
SLG 価格未定 5月
●マイクロプローズジャパン
レイルロードタイクーンデラックス
SLG 12800円 3月下旬
ガンシップ2000
SLG 12800円 4月
ナイツ オブ ザ スカイ
SLG 11800円 6月
F117A ナイトホーク
SLG 12800円 今夏予定

●マスターピース
アージェントミッション
追加シナリオ集
SLG 5800円 3月中旬
●マトリクス
KO世紀ビースト三獣士
ラスタークの女王
AVG 価格未定 4月下旬
ヤ●遊演体
忘れえぬ炎
RPG 12800円(予) 今夏予定
ディープ・ストライク
SLG 価格未定 発売日未定
●ユーコム
飛鳥(ASUKA)
AVG 4800円 3月上旬

X68000

ア●アクティブ
if(イフ)
AVG(18禁) 7800円(予) 4月下旬
●イマジニア
メガロマニア
SLG 価格未定 発売日未定
●EXACT
エトワールプリンセス
ACT 9800円 3月26日
●エス・ピー・エス
マージャンクエスト
TBL 価格未定 発売日未定
●M.N.Mソフトウェア
夢時計(仮)
ジャンル未定 価格未定 4月
カ●金子製作所
鮫!鮫!鮫!
STG 価格未定 発売日未定
TATSUJIN
STG 価格未定 発売日未定
エアバスター
STG 価格未定 発売日未定
サ●シルキーズ
マリンバスター
SLG(18禁) 7800円 3月18日
プレミアム3
AVG(18禁) 7800円 4月15日
●ソニア
VIPER
AVG(18禁) 8800円 4月下旬
●ソフトウェアハウスばせり
イマージュ2
AVG(18禁) 7800円 4月2日
タ●D.O.
Mーンライトちゃんリンしゃん
ETC(18禁)6400円 3月19日
DOR〜スペシャルエディション〜
AVG(18禁)8800円(予)発売日未定
●天津堂
JINN〜永遠の勇士〜
RPG 価格未定 発売日未定
●電波新聞社
スターフォース
STG 4900円 3月26日
ハ●パンサーソフトウェア
ジョシュア追加シナリオ集1
SLG 6800円 3月末
ジョシュアDXキット
SLG 価格未定 3月末

表の見方

●3月8日以降に発売予定の新作・移植ソフトを、ソフトハウスごとに掲載しています。
●データは、すべて2月10日現在のものです。発売予定日・価格など、その後変更されている場合もありますので、ご注意ください。価格はとくに記載のない限り、消費税は含みません。

●ゲームジャンル
RPG：ロールプレイング　SPT：スポーツ
SLG：シュミレーション　TBL：テーブル
AVG：アドベンチャー　PZL：パズル
ACT：アクション　STG：シューティング
ETC：その他

KU²
STG 価格未定 4月9日
●ファミリーソフト
ヴェルスナーグ戦乱
RPG 9800円 3月上旬
●ブラザー工業TAKERU
宝魔ハンターライム
AVG 1500円(税込) 4月中旬
●ホームデータ
餓狼伝説
ACT 8500円 4月上旬

FM-TOWNS

ア●アクティブ
if(イフ)
AVG(18禁)7800円(予)発売日未定
●EAビクター
4Dテニス
SPT 9800円 7月23日
センチュリオン
SLG 9800円 9月下旬
4Dスキー
SPT 9800円 '94年2月
●イマジニア
シムアント
SLG 価格未定 発売日未定
カ●GE・TENチーム
GE・TENⅡ~大海信長伝・下天~
SLG 価格未定 発売日未定
サ●シュールド・ウェーブ
ハードショット ストリートハスラー
SPT 9800円 5月
●シルキーズ
プレミアム3
AVG(18禁) 7800円 4月15日
●スタークラフト
指輪物語 第二巻 二つの塔
RPG 12800円 4月23日
レジェンド・オブ・キランディア
AVG 12800円 7月
クラウズ・オブ・ジーン
RPG 12800円 9月
タ●D.O.
ブランマーカー2
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
クリスタルリナール
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
Mゥーンライトちゃんリンしゃん
ETC(18禁) 6400円 3月19日
DOR~スペシャルエディション~
AVG(18禁)8800円(予)発売日未定
●データウエスト
ソリチュード(下巻)
AVG 12800円 3月19日
シャムハト
~The Holy Circlet~
AVG 価格未定(マーティ専用)4月2日
●電脳商会
アンの夢の国
ETC 価格未定 今春予定
●トンキンハウス
セロファニア
AVG 価格未定 発売日未定
ハ●パンサーソフトウェア
ジョシュア追加シナリオ集1
SLG 6800円 3月末
ジョシュアDXキット
SLG 価格未定 3月末
●パンドラボックス
ぷちこら~じゅ
ETC 価格未定 今春予定
●ビクター音楽産業
エアーコンバットⅡ・スペシャル
SLG 12800円 3月下旬
シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ
ACT 9800円 3月
●ピング
プラネッツエッジ
RPG 価格未定 発売日未定

達人王
STG 価格未定 発売日未定
●フェアリーテール
マリンフィルト
AVG 8800円 4月中旬
●富士通
パピーラブ2
SLG 6800円 3月12日
スティーピア ライト
PZL 6800円 3月15日
カルメンサンディエゴを探せ!ー世界編ー
AVG 価格未定 今春
ヘブン&アース(仮)
PZL 8800円 今春
エターナム
AVG 価格未定 今春
マイクロコズム
ACT 価格未定 3月末
ハーブーン
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダーシナリオ1
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダーシナリオ2
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダー2
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダー2シナリオ1
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダー2シナリオ2
SLG 価格未定 発売日未定
●ブラザー工業タケル事務局
宝魔ハンターライム
AVG 1500円(税込) 4月中旬
超人Towns
ETC 2900円 4月
S.S.1/4(ゼロヨン・バトル)
SLG 価格未定 発売日未定
●ホームデータ
餓狼伝説
ACT 8500円 8月上旬
マ●マイクロプローズジャパン
レイルロードタイクーン
SLG 12800円 3月下旬
F-15ストライクイーグルⅡ
SLG 12800円 今夏予定
●マスターピース
アージェントミッション
追加シナリオ集
SLG 5800円 3月中旬

ETC

ア●アスキー
スペルクラフト
RPG DOS/V 価格未定 発売日未定
●アローマイクロテックス
ライフ&デスⅡ ザ・ブレイン
SLG MAC・DOS/V 12800円 3月上旬
タ●トンキンハウス
セロファニア
AVG MAC 価格未定 発売日未定
ハ●パソコミック
パープルキャット
ETC PC98,FM-TOWNS,X68Kに対応
4800円 3月下旬
●ヒューマン
ベルゼリオン
AVG MAC(CD-ROM) 12800円
●ブラザー工業タケル事務局
電脳美人壁紙vol.5
ETC WINDOWS 3000円(税込)3月25日
宝魔ハンターライム
AVGDOS/V 1500円(税込)4月中旬
●ファミリーソフト
MSXトレイン2
ETC MSX2 7800円 6月下旬
マ●マイクロプローズジャパン
シヴィライゼーション
SLG MAC 12800円 3月下旬
レイルロードタイクーン
SLG MAC 12800円 3月下旬
コマンドH.Q.
SLG MAC 11800円 6月
ラ●ろまんてっく
フルメタル
SLG DOS/V 9800円 今春

移植ラインナップ

PC98

サ●G・A・M
沈黙の艦隊
SLG CD-ROM 12800円 4月
●ソフトスタジオWING
デストラクション[上下巻セット]
AVG 価格未定 発売日未定
タ●データウエスト
ミス・ディテクティヴファイル#1
石見銀山殺人事件
AVG CD-ROM 価格未定 発売日未定
ハ●ビクター音楽産業
バトルテック
AVG 9800円 3月中旬
●ピング
スーパーリアル麻雀PⅡ&Ⅲ
TBL 12800円 3月
●ブラザー工業TAKERU事務局
スターモビール
PZL 価格未定 5月

X68000

ア●アグミックス
クイーン・オブ・デュエリスト
ACT 価格未定 6月
クイーン・オブ・デュエリスト
パワーアップディスク
ACT 価格未定 発売日未定
カ●カスタム
CARAT
PZL(18禁) 7800円 3月
●光栄
信長の野望・覇王伝
SLG 12800円(CD付15200円)4月2日
大航海時代Ⅱ
RPG+SLG 9800円(CD付12200円)
4月30日
ウイニングポスト
SLG 12800円 5月28日
サ●G. A. M.
沈黙の艦隊
SLG 12800円 3月
バトル
SLG 12800円 発売日未定
●ソニア
あにまーじゃんV3
TBL 8800円 4月中旬
タ●ディスカバリー
RED
AVG(18禁) 7800円 発売日未定
ハ●ブラザー工業タケル事務局
幻影都市~イリュージョンシティ~
RPG 6800円(税込) 3月28日
●ポプコムソフト／グローディア
サバッシュⅡ
RPG 価格未定 発売日未定
ラ●ログ
極
TBL 12800円 3月

FM-TOWNS

ア●アクティブ
花よりダンゴ2
TBL(18禁) 7800円 3月27日
●アグミックス
クイーン・オブ・デュエリスト
ACT 価格未定 4月
クイーン・オブ・デュエリスト
パワーアップディスク
ACT 価格未定 発売日未定
●イマジニア
ポピュラスⅡ
SLG 12800円 発売日未定
F-29 リタリエイター
SLG 12800円 発売日未定
シムアント
SLG 価格未定 発売日未定
●ウルフチーム
轟Ⅱタウンズスペシャル
SLG 価格未定 4月
●エ・ル・フ
同級生
ETC(18禁) 8800円 3月25日
カ●カクテル・ソフト
レモンカクテルコレクション(仮)
AVG 9800円(予) 3月下旬
●グローディア
ヴェインドリーム
RPG 11800円 4月
●ゲームアーツ
雀皇登竜門Ⅱ
TBL 9800円 発売日未定
●光栄
信長の野望・覇王伝
SLG 価格未定 4月2日
大航海時代Ⅱ
RPG+SLG 11800円 4月30日
ウイニングポスト
SLG 価格未定 5月28日
サ●G・A・M
芸夢じゃん
PZL 7800円 4月
エコロジーマジック
PZL 7800円 4月
●ジャパンホームビデオ
卒業'93
SLG 11800円 3月下旬
●シュールドウェーブ
ハードショット ストリートハスラー
TBL+AVG 9800円 4月
●シンキング・ラビット
倉庫番リベンジ/ユーザー逆襲編
PZL 価格未定 発売日未定
タ●D.O.
ブランマーカー2
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
●ディスカバリー
RED
AVG(18禁) 7800円 発売日未定
●データウエスト
ミス・ディテクティヴファイル#1
石見銀山殺人事件
AVG 12800円(マーティ専用)3月12日
ハ●ハード
あやよさん1-2-3
ETC(18禁) 6800円 4月
●フェアリーテール
ドラキュラ伯爵
AVG(18禁) 7800円 3月下旬
●ブラザー工業タケル事務局
幻影都市~イリュージョンシティ~
RPG 9800円(税込) 3月28日
●ポプコムソフト／グローディア
サバッシュⅡ
RPG 価格未定 発売日未定
●ボンびいボンボン
ヌーク あばかれた陰謀
AVG(18禁) 価格未定 8月
マ●マイクロプローズジャパン
F-15ストライクイーグル
SLG 10800円 5月
●マスターピース
アージェント ミッション
SLG 9800円 3月中旬
ラ●ライトスタッフ
アルシャーク
RPG 価格未定 今春予定

ETC

ア●イマジニア
シムシティ
SLG MSX2 価格未定 発売日未定
カ●光栄
信長の野望・覇王伝
SLG DOS／V 12800円 3月19日
サ●ソニア
あにまーじゃんV3
TBL DOS／V 8800円 4月中旬
●シンキング・ラビット
倉庫番リベンジ~ユーザー逆襲編~
PZL J-3100 価格未定 発売日未定
ハ●ハミングバードソフト
ロードス島戦記Ⅱ-五色の魔竜-
RPG MSX2 価格未定 発売日未定

発売されたばかりの話題のニューハード「FM-TOWNSマーティー」専用ソフトがデータウエストより、早くも登場だ！ 驚異の実写映像AVG『Ms.ディテクティヴ#1 石見銀山殺人事件』(写真左)と全編DAPSポリゴン応用のAVG『シャムハト』(写真右)の2本。PC9821ソフトにも参入、ますます躍進のデータウエストに要注目！

特集1

サークⅢ

The eternal recurrence

デュエル戦士ラトク・カートの新たな戦いが始まる！ シリーズ最強最大のクォリティを誇る『サークⅢ』の全貌がしだいに明らかになってきたぞ！ かずかずの新システムや、グレードアップしたグラフィック、シナリオなどをばっちり紹介。さらにプレイ前の心得として、前作までのストーリーをダイジェストで網羅。妖魔でも何でもかかってきやがれってんだ!!

サークワールドへの招待

『サーク』シリーズは、個性豊かなキャラクターが織りなすストーリーが魅力のアクションRPG。外伝である『サーク ガゼルの塔』を含めると、この『Ⅲ』で4作目になるが、新しくなるたびに、進化・充実した内容でプレイヤーを魅了してきた。物語は全作を通じて、戦神デュエルの血を引く英雄ラトク・カートと、サーク界（人間界）を脅かす妖魔との戦いを描いたヒロイック・ファンタジー。これまでに主人公ラトク・カートは、さまざまな剣技やアイテム、ユニークなサブキャラたちなどの協力を得て、数多くの妖魔と激戦を繰り広げてきた。

そして、新作『サークⅢ』では、その妖魔との戦いもいよいよクライマックスに突入するが、いままで『サーク』シリーズをプレイしたことがなくて、『Ⅲ』からやってみようと思っている人は、この特集で前作までのストーリーをカンタンに把握しておこう。『サーク』シリーズは各作品が連続しているので、前作の物語や登場キャラクターを知っていれば、より楽しむことができるのだ。もちろん知らなくてもOKだけどね。

『Ⅲ』のオープニングは、またしても妖魔がサーク界に襲来したとの報を聞いて、ラトクがサーク・ソードとともに立ち上がるところから始まる。妖魔三将軍と呼ばれる妖魔界最強の3人のうち、ゼム・バドゥー（『サーク』）、ザム・ゴスペル（『サークⅡ』）と、ふたりまでがラトクによって倒されているが、ついにその妖魔将軍の最後の生き残りが、精鋭の手下を率いてサーク界に攻め込んできたのだ。妖魔ストーリーの完結篇と銘打たれただけあって、今回の戦いはハンパじゃない。前作で活躍したキャラクターなども登場して、かつてない白熱した展開になるはずだ。演出やサウンドなどもますますパワーアップして、ストーリーの感動を深めてくれる。『サーク』ファンの人もそうでない人も、この一大ファンタジーワールドにどっぷりハマることまちがいなしだ！

なつかしい仲間とふたたび戦場へ

パッケージイラストも結城信輝に！

▶マイクロキャビンのソフトで、楽しみのひとつとなるのがパッケージ。『サーク』シリーズでは、いままで幡池裕行氏、菊池通隆氏、ここまひ氏などの人気作家が描いていて、新作品が出るたびに我々は狂喜乱舞していた。そして今回『Ⅲ』のイラストを担当するのは結城信輝氏！ こうしてみると、『サーク』シリーズのパッケージってほんとゼイタクなのね……

サーク の 神話 伝承

神々の衰退と妖魔の台頭

かつて、世界はただ一つであり、それは「真サーク界」と呼ばれていた。

真サーク界は神々によって統治され、その絶大な力と尊大な包容力の下、そこに暮らす生物たちは、平和な日々を送っていた。

神々の力は、「平安」、「慈愛」、「希望」を指向する聖なる力であり、何ものもその力を妨げることはなく、平和な日々は限りなく続くかに思われた。

しかし、神々の力は徐々に弱まり、対抗する勢力が台頭してきた。

妖魔である。

一説によれば、妖魔とは善なる神々が堕落した存在だといわれる。

しかし、妖魔は神々とは違い、「恐怖」、「絶望」、「怨恨」を指向する邪悪な力を用い、「世界」を、「歴史」を、そして運命までも手に入れようとしていたのだった。

封印戦争と三界分離

妖魔の台頭と、その勢力の拡大は、神々の力の衰退に拍車をかけることとなり、命運をかけた両者の戦いは、真サーク界に生きるすべての生物を巻き込んで、大戦争へと発展していった。

これが、封印戦争と呼ばれる戦争である。

封印戦争で神々の軍勢を率いて戦った8柱の神を特に八大神という。

すなわち、

天空神　エアリア
風の女神　スィーナリー
月の女神　エミヌーヌ
雷神　デュエル（後に戦神とも呼ばれる）
火の神　サマルナ
水の神　レイトゥーン
山の神　バルバロス
大地神　サルタス

の8柱の神々である。

さて、封印戦争は、長い間続き、神々の力は衰退し、妖魔が世界を支配するかに見えた。

しかし神々は最後の力を振りしぼり、妖魔をしりぞけると、さらに今後再びこのような事のないよう、世界を3つに分けた。

それが、

「人間界サーク」
「妖精界オーシャニティ」
「妖魔界ゼキシス」

である。

そして妖魔界には特別に厳重な封印がかけられ、また、3つの世界を行き来する事ができるのは限られた者のみとなった。

神々の英断、神と人との婚姻

神々は人間界に残ったが、その力は衰えていった。

神々は人間と婚姻をかわし、しだいに混血が進んでいった。それと同時に神々はその肉体を失なっていった。

現在（ゲーム内での「現在」）、神の血を引く者は数多くいるが神の力を受け継ぐものは少ない。しかし、希（まれ）に神と同様の強大な力を持つ者がおり、主人公ラトク・カートもそのひとりである。

ラトクは、特に8大神最強といわれた、戦神デュエルの血を引くものである。

この世界には、サークの力という超自然の力がある。

デュエルの子孫であり、また、幾多の死闘をくぐりぬけてきたラトクは、この力を使いこなすことができるようになった。

バドゥーとゴスペルの侵攻

世界が分けられ、まだ純粋な神が人間界にいたころ、妖魔界から妖魔三将軍のひとりバドゥーが封印を破って人間界に侵入してきた。

バドゥーは、デュエル神によって「精神」と「肉体」とに分離され、人間界に封印された。

それというのも、デュエル神の力はすでに衰退しており、バドゥーを妖魔界へ送り返す事も、消し去る事もできなかったためだ。

しかし、デュエル神によって封印されてから250年の後、バドゥーは何者かの手によって復活し、人間界にその牙をむいたのであった。

バドゥーは、戦神デュエルの末裔ラトク・カートによって倒され、人間界にしばしの平和が訪れたかに見えた。

しかし、平和は続かず、バドゥー復活から3年の後、ゴスペルが人間界サークに攻めてきた。

ゴスペルもまた、ラトクによって倒される。

戦神デュエルの末裔にして、雷鳴剣サーク・ソードの使い手、ラトク・カートの名前と、彼の冒険を物語るサーガ（英雄伝）は、諸国に知れ渡り、「雷鳴剣士」ラトク、あるいは、「デュエル戦士」ラトクと呼ばれるようになる。

ゴスペル打倒から2年の月日がたち、そして、また、新たなる妖魔の出現……。

神々と妖魔の永き戦いは、いまだ、その終幕を迎えていない。

●マイクロキャビン　☎0593(51)6482／PC98VM／4月下旬予定／予価11800円〔税別〕

『Ⅲ』の予習をかねて『Ⅰ』から大紹介!

サーク戦いの歴史 PART1

来たるべき『Ⅲ』を十分に楽しむには、これまでの物語を知るのがいちばん。ここでは我らの英雄ラトク・カートの冒険を、外伝も含めて簡単に振り返ってみよう。今までのゲームをすでにプレイしている人もそうでない人も、大いに参考にしてほしい。

すべてはこの作品から始まった

イラストレーターは蟷池裕行氏

サーク歴史年表

聖歴以前：神界の衰退、妖魔の台頭
三界分離、妖魔封印（封印戦争）

元年：神々の英断
神と人の婚姻、聖母受胎

503年：妖魔バドゥー来襲
戦神デュエル、バドゥーと戦い、その魂を「永久氷壁」へ、身体を「王家の聖域」へ封印する

603年：最後の神の死

713年：ウェービス三剣士　ジーク・ボルドー誕生

715年：ウェービス三剣士　ドルク・カート誕生（ラトクの父）
ウェービス三剣士　ミリオフ・エステラン誕生

726年：聖ウェービス国王サリアス・ウェービス、ミース王妃を迎える

730年：サリアス王弟アーバント・ウェービス、シャスターヌと婚姻

733年：フェル・バーウ誕生

736年：ドルク・カート、サリアと結婚

737年：ラトク・カート誕生
アーバント・ウェービス、シャスターヌとの間にクベラフ・ウェービス誕生

740年：聖ウェービス国王サリアス没
アーバント・ウェービス王位継承、ウェービス三剣士散り散りに

744年：ミリオフ・エステラン没
（カウリヤン城城主にて元ウェービス三剣士の一人。死因不明）

753年：妖魔バドゥー復活『サーク』
戦神デュエルの血を引くもの、ラトク・カート、妖魔バドゥーを滅ぼす

756年：ザム・ゴスペル来襲『サークⅡ』
デスマウンテン襲撃、ラトク・カート、妖魔ザム・ゴスペルを滅ぼす

757年：新たなる妖魔出現『ガゼルの塔』
ラトク・カート、レイジアの村へ、ラトク・カート、妖魔ゼグライアを滅ぼす

758年：妖魔軍、人間界へ大侵攻『サークⅢ』
三将軍最後の生き残り妖魔ゾム・ディザエ
デュエルの戦士ラトク・カート、サーク・ソードを取りてこれに立ち向かう

[サーク] Xak The Art of Visual Stage.

サーク

記念すべきシリーズ第1作

シリーズ第1作目の『サーク』が登場したのは、いまから4年前の1989年。このころは今ほどSLGの種類も多くなく人気の中心はRPG、それもアクションRPGだった。そんな状況のなかで満を持して現れたのが、この『サーク』だったのだ。

『サーク』のいちばんの特徴は、なんといってもVRシステムの導入だ。背景とキャラクターを精密に表示できるこのVRシステムのおかげで、登場するキャラクターは従来のアクションRPGにありがちだった頭デッカチの二等身ではなく、リアルなプロポーションで表現されるようになった。さらにグラフィックでは、画面いっぱいに表示されたフィールドが、山あり森あり川には滝まであったりと、高低まで表現された美しい光景も見せてくれている。

ゲームの進行は、アクションRPGの王道とでもいうべきもの。群がる敵と戦ってレベルをアップしながら町を巡って情報を集め、要所に控えるボスキャラと対決していくのだ。システムの特徴としては、フィールド上で移動も何もせずにジッとしていると体力が回復するので、宿屋やアイテムもそんなに利用する必要はなく、戦闘や謎解きに専念できること。また、武器や防具は新しいものに買い換えるだけでなく、魔法をかけてもらってより強力なものにするというアイデアも新鮮だった。

1作めから変わらぬ魅力

◀個性豊かなボスキャラたちは「サーク」の魅力のひとつ

▶プロローグは美しいビジュアルで語られる

◀VRシステムによって、リアルなサイズのキャラが動くのだ

▶会話する相手の表情も、グラフィックでバッチリ味わえる

マイクロキャビン特別講座

VRシステムについて

設計を担当した中津です。今回で3回目の大幅バージョンアップ。斜め見おろし視点からの表現を追求してきた成果がこれです。

多重スクロール、高さを持つ立体的なマップとキャラクター、縦横無尽に変化するキャラクターアニメーションなどが特長となっております。

さらに、マップパーツが512種類と豊富なため、ディティールに凝ったマップも見どころかと存じます。

今回のシステムで、いままでできなかったようなトラップもたくさん作れましたので、ぜひ苦しんで、いや、楽しんでくださいね。マップ担当者も泣いて喜んだこのシステム。いや、本当に泣いてたかもしれない？

1

STORY DIGEST
ストーリーダイジェスト

すべてはピクシーの伝令から始まった

▶国王が戦神デュエルの子孫に向けて放った伝令が、妖精のピクシーだ。彼女は、以後もラトクを追いかけて、たびたび登場してくるぞ

神の血を引く英雄、ラトク

はるか昔、まだ世界を神々が治めていた時代には、すべての生物は平和に暮らしていた。だが神々の力が弱まってくるにつれて姿を現したのが、邪悪な種族である〝妖魔〟たち。彼らはこの平和な世界に、恐怖と混乱をもたらしたのだ。そこで神々は、衰えつつある力を振り絞って妖魔と一大決戦を繰り広げた。封印戦争と呼ばれるこの戦いに勝利した神々は、世界を妖魔界「ゼキシス」、妖精界「オーシャニティ」、そして人間界「サーク」の3つに分割し、妖魔界には妖魔が他の世界へ侵入しないよう厳重な封印がかけられたのだった。

封印戦争の後、神々は人間界に溶け込んでいき、その力を失っていった。だが妖魔三将軍のひとりバドゥーは、封印を破って妖魔界から人間界へと侵入してきた。まだ神の力を残していた戦神デュエルは死闘の末バドゥーを打ち破り、その魂と肉体を分離して人間界に封印した。

それから250年後、母と静かに暮らしていた青年ラトク・カートの前に、妖精ピクシーが現れた。彼女はウェービス国王の命を受け、ラトクの父ドルク・カートを訪ねてやってきたのだ。封印されていた妖魔バドゥーの魂が何者かの手で目を覚まし、この世界を征服しようとしている。バドゥーを倒すことができるのは、戦神デュエルの末裔だけ。そこでデュエルの血を引く戦士であるドルクに戦って欲しいというのだ。だが父ドルクは半年前から行方不明。かくして息子であるラトクが、父に代わってバドゥーと戦うため旅立つことになった！

友人のボビーや町長の娘エリスに別れを告げ、バドゥーの肉体が眠る王家の聖域へと向かったラトク。途中でモンスターに襲われた少女フレイを助けたりしながら、聖域へ至る通路を守るモルムの砦へとたどり着いた。ところが砦の指揮官は、モンスターが侵入するのを防ぐために聖域へ続く通路を破壊していたのだ……。

だが、ここであきらめるわけにはいかない。ラトクは聖域へと続く秘密の地下通路を進んでいった。その途中で出会ったのが戦士リューン。彼もまた戦神デュエルの子孫であり、バドゥーを倒すべく戦っていたのだ。しかし志半ばで傷を受け力尽きた彼は、ラトクにその思いを託すのだった。

強敵ネクロマンサーも退けて、ついに王家の聖域にたどり着いたラトク。姿を現した妖魔バドゥーの口から、意外な事実が語られた。なんとバドゥーは魔法でラトクの父ドルク・カートを操り、自らにかけられた封印を破らせたというのだ！　怒りにふるえたラトク。旅で集めた宝石〝サーク・ディープル〟の力を使って、いよいよバドゥーと決戦だ!!

フェアレスの町から……

▶物語は、ラトクの暮らすこの町から始まるのだ

水のなかに潜むヤツ

▶聖域を守る砦の内部も怪物がいっぱい

死人がゾロゾロ

▶ネクロマンサーの操るゾンビが迫る！

空中戦もあり

▶竜の背中に乗って、火山の上もひとっ飛びだ！

妖魔バドゥーと対決!!

▶ついに大物が登場。その光線は強力だぞ

FRAY ～In magical adventure～

魔法少女フレイが大冒険 フレイ

ラトクめざして命がけ!

このフレイは『サーク』シリーズのなかでも異色中の異色作。「Ⅰ」でラトクが助けた女の子、魔法少女フレイが主人公のアクションゲームなのだ。

こともあろうにラトクに一目惚れしてしまった彼女は、彼と共に戦うため魔法学校で修行を積むことを決意した。苦節3年、いっぱしの魔法戦士となってフェアレスの町へ戻ってきたフレイを待っていたのは、なんと「父を探しに旅に出ます」というラトクの置き手紙……。

けれども、ここでめげていたのでは女がすたる。立ちはだかるモンスターどもをなぎ倒し、愛するラトクを追いかけろ、フレイ！

というふうに始まるこのゲームは、魔法の杖から発する魔法弾で次々とモンスターたちを倒しながら前へ進んでいくというもの。しかも途中の町ではRPG風の会話も楽しめるのだ。

女の子が主人公ということで、登場する敵キャラはどれもユーモラスで憎めないヤツばかり。けれども敵の攻撃はかなり激しいので、先に進むのは難しい。そんな時は巻物による魔法を使おう。フェニックスが敵を焼き尽くす〝フレイム・バード〟といった魔法は、見た目も派手だが威力のほうも絶大だぞ。

はたしてフレイは、ラトクと再会できるのだろうか？　それは次のページでのお楽しみ！

▶敵に囲まれ大ピンチのフレイ。こんなときには、魔法弾のため打ちで一気に倒してしまえ！

▶巻物に用意された魔法は、どれも強力なものばかり。町に寄ったら忘れずに買っておこう

▲町には洗濯物が干してあったりして、のどかな雰囲気

サーク戦いの歴史 PART2

妖魔三将軍のひとりバドゥーを打ち破ったラトク。だが父ドルクは依然として行方不明だし、妖魔の攻撃も終わってはいない。まだまだ彼の冒険は続くのだ。

期待の続編

イラストレーターは菊池通隆氏

Xak [サーク] II

© 1989/1990 MICROCABIN CORP. ALL RIGHTS RESERVED

サークII

STORY DIGEST ストーリーダイジェスト

父、ドルク・カートを探して

妖魔バドゥーを倒してから3年、行方不明の父ドルク・カートを探すため、ラトクはふたたび旅に出た。通りかかったボローズの森で森の民の少女シャナを助けた彼は、バヌワの町の人々から森に巣くうモンスターの退治を依頼された。森の巨木から通じる天空の橋を越えて彼方の森へと向かったラトクは、そこで妖魔四天王の一人ボグレウスを倒したのだった。

森で出会った少女が話の鍵をにぎる

その後、結晶の谷で人々を氷の像に変える妖魔フィールを、カゥリャンの城で妖魔ヴァールをそれぞれ打ち破ったラトク。ところがバヌワの町に帰ってみて驚いた。なんとシャナが妖魔に連れ去られたというのだ！

さっそく、修道女フェル・バーウの指示によりラトクと共に妖魔の本拠地デスマウンテンをめざす一行が集められた。メンバーの中にはフェルの友人の吟遊詩人ホーンや、『I』でも登場した戦士リューンもいた。全員が船に乗っていざ出発というそのとき、ラトクを追ってはるばるやってきた少女フレイが現れた！

ラトクが止めるのも聞かず強引についてきた彼女も合わせ、デスマウンテンへと出発した一行。だが、あのひきょうな妖魔ネクロマンサーの攻撃のため、無事たどり着くことができたのは、ラトクとピクシーだけだった……。

ふもとにある封印の神殿で、意志を持った剣〝サーク・ソード〟を手に入れたラトク。妖魔の邪気で弱ったピクシーとも別れ、妖魔三将軍の一人ザム・ゴスペルが待つデスマウンテンの頂上へ、ひとり乗り込んでいった!!

▶彼方の森にある洞窟の奥に住む東天王ボグレウス。シャナの双子の姉妹ミューンを誘拐した彼は、18年もの間、彼女を大事に育てていた。なぜそんなことを……

◀天空の橋の上空を飛ぶハーピーは、最初の強敵。ジャンプしながら攻撃しろ！

ぞくぞく現れる強敵たち

▶結晶の谷の奥深くでラトクを待ち受けていたのは西天王フィール。美しいものを愛する彼女は、町の美女たちを石像に変えて、コレクションにしていたのだ

◀ノールが振り回すロングソードの迫力にはビックリ

第2の妖魔 ザム・ゴスペル

▶妖魔四天王を操っていたゴスペルも、ついにその姿を見せて勝負を挑む！

『I』から『II』へさまざまな進化

1 フィールド

背景となるフィールドのグラフィックには、二重スクロールを採用。深みのある美しい光景が、随所で見られるのだ。

2 アニメーション

ストーリーは、単に会話で語られるだけではなく、フィールド上のキャラによるアニメーションでも展開されるぞ。

3 グラフィック

会話やイベントの際に登場するキャラクターのグラフィックも、より美しく。ピクシーは、すこし幼くなったかな？

~Xak Precious Package~

[サーク]

The Tower of Gazzel

ーガゼルの塔ー

© 1989-1991 MICROCABIN CORP. ALL RIGHTS RESERVED

ガゼルの塔

『Ⅱ』につづきイラストレーターは菊池通隆氏

舞台はこのガゼルの塔

◀このゲームの物語はすべてガゼルの塔内部で進行する。中に仕掛けられた数多くのトラップを切り抜けるには、素早いキーさばきだけでなく、頭も必要だぞ

仲間と共に戦え

▶外で待つ仲間たちから、一緒に探索する相手をひとり選ぶ

塔に巣くう妖魔たち!

◀妖魔アクリラは、リューンを目の敵にしている

◀ついに復活した魔獣ガゼルは、最後の敵にふさわしく、ラトクの数倍の巨体の持ち主。しかも雷撃、レーザー、光球と強力攻撃をつぎつぎと繰り出してくる。ジャンプとフォースショットを駆使しなければ、倒すのは難しいぞ

STORY DIGEST
ストーリーダイジェスト

凶暴な魔獣ガゼルを封じ込めた地の上に築かれた〝ガゼルの塔〟。妖魔ゼクライアは、この塔を奪い取り、妖魔の活動拠点として利用することにした。そして塔の内部には、東方の技師サイテンの手によって多くの凶悪なトラップが仕掛けられたのだ。

妖魔出現の噂を聞きつけて、フレイと共にはるばるガゼルの塔までやってきた我らの勇者ラトク・カート。ところが、フェル、ホーン、そしてピクシーの三人も塔の噂を聞きつけてやって来ていた。塔の入口で彼らと再会したラトクは、協力して塔の内部を探ることにした。

中に潜むモンスターたちを撃退しながら進むラトクたち。だが塔の2階で意外な人物と出会う。リューンが瀕死の重傷を負って倒れていたのだ！　彼の話を聞いて驚いた。以前に彼が戦って封じたはずの妖魔、アクリラとベルゼスが現れて、リューンの妻と娘を連れ去ったというのだ。さらに驚いたことには、彼に傷を負わせたのは、ラトクそっくりの人物らしい！

ふたたび塔に戻ると、3階の牢屋にリューンの娘アリアが捕らえられているのを発見した。妖魔アクリラとの死闘の末、無事アリアを助けだしたラトクたち。だがまだリューンの妻ティナは見つからなかった。ついに一行は最上階である5階へとたどり着いた。いよいよ妖魔ベルゼスと対決だ！

リューンと力を合わせてベルゼスを撃ち破ったラトク。ベルゼスは死ぬ間際に、ティナは妖魔ゼクライアに捕えられ、まもなく復活するガゼルのいけにえにされるだろうと告げた。一路ゼグライアの下へ急ぐラトクたちの前に現れたのは噂の〝にせラトク〟！　だがしょせん本物にかなうわけがなかった。

ついにゼグライアと向かい合うラトク。だが敵は、ひきょうにもティナを盾にしてきた。そのとき、ホーン、フェル、フレイの3人が現れてティナを救出してくれた！　ゼグライアは、ついに復活した魔獣ガゼルと合体してラトクたちに迫ってきた。さぁラトク、いよいよ最後の決戦だ!!

マイクロキャビン特別講座 2
グラフィックについて

まずは操演アニメ担当の陣内さん。「『サークⅢ』のウリは、血と惨劇と涙と笑い、合体、変形、爆発です。ベッドシーンはありません（笑）、『幻影都市』より多く動かしております。でもギャラは同じ（笑）」。マップ担当の石川さん。「ストーリー展開に合わせて、マップもバラエティー豊か。お楽しみに」。そして、キャラグラフィック担当は、新進気鋭の百鬼丸さん。とにかく、気合い入りまくりのグラフィックデザイナーの面々。本当かどうかは、きみの目で確かめてみて！

サークシリーズ全発売リスト

というわけで、ここで紹介した4つのソフトは、すべて現在でも手に入れることができる。『Ⅲ』が発売されるまでにはまだまだ時間があるから、その間にまだプレイしたことのない作品を遊んでみるのもいいかもしれない。ボスキャラと戦うコツをつかんでおくのもいいし、ひょっとしたら『Ⅲ』へと続く重要な情報が見つかるかもしれないぞ！

●サーク

機種	発売日・価格
PC8801SR	1989年5月23日8800円[税別]
PC9801VM	1989年7月7日8800円[税別]
MSX2	1989年12月8日8800円[税別]
X68K	1990年4月27日8800円[税別]

●フレイ

機種	発売日・価格
MSX2,turboR	1990年12月6日7800円[税別]
PC9801VM	1991年12月20日7800円[税別]

●サークⅡ

機種	発売日・価格
PC8801SR	1990年10月20日8800円[税別]
MSX2	1990年12月13日8800円[税別]
PC9801VM	1990年12月14日8800円[税別]
FM-TOWNS	1991年7月18日8800円[税別]

●ガゼルの塔

機種	発売日・価格
PC9801VM	1991年12月6日7800円[税別]
PC8801SR	1991年7月5日7800円[税別]
MSX2	1991年10月4日7800円[税別]

すべての面でパワーアップした
シリーズ最高峰の魅力を大紹介!

サークIII 最新情報!!

『サーク』シリーズ4作目は、従来のスタイルを保ちながらも細かな点で改良が加えられ、よりプレイしやすいものとなっている。もちろんいままでのように、ストーリーも前作から続いていて、この作品でひとつのクライマックスを迎えるのだ!

要注目の1 ラトクのアクション

多彩な攻撃法

『サークIII』の戦闘システムは、基本的に前作のものを受け継いでいる。剣を振って敵を攻撃し、傷ついたら静止したりアイテムを使ったりして回復。飛び道具のフォースショットや、ジャンプ移動などの要素も健在だ。前作をプレイした人ならすんなりゲームに入っていけると思うが、決してあなどることなかれ。『III』のラトクは、これまでとひと味ちがう新しいワザを持っているのだ! 平和になっても修行を怠らなかったとは、さすがデュエル戦士。で、その新ワザとは「ため斬り」「ラッシュ」のふたつ。ため斬りは、攻撃ボタンを一定時間押し続けることによって力をため、通常より大きなダメージを与えるワザ。一方ラッシュは、敵が倒れるまで休むことなく剣を振り続けるという完全攻撃モード。防御力の高い敵にはため斬り、ひよわなザコにはラッシュなど、相手に応じていろいろな戦い方をすることもできそうだ。

一方、ラトク自身もさることながら、それ以外の部分でもパワーアップ。なんと「パーティが組める」ようになったのだ! 最大ふたりまでの仲間がラトクとともに行動し、自動的に戦闘を行なってくれる。いままで孤独だった戦いも、これでぐっと楽しい(?)ものに。ストーリーの進行に応じてさまざまな仲間がパーティに出入りするので、いまから楽しみに待っていよう!

じっとがまんで回復だ!

▲動かずにいれば体力が回復するシステムは従来どおり。ラトクの耐える姿がいじましい。もちろんゲミルポーションなどの回復アイテムも健在

攻防バランスを考えろ!

▲〝作戦〟コマンドで各行動のバランスを調節することができる。攻撃時に攻めを重視するか防御を重視するかなど、項目は5つ。敵に応じて変えていこう

パーティアクションをうまく活用すべし

ラトクの仲間は自動戦闘で勝手に戦うが、〝作戦〟コマンドで大まかな指示は与えることができる。また仲間によっては魔法を使うことのできる者もいるので、敵に応じて使用頻度を調節したりして、戦いを有利に進めよう。回復アイテムなどについても同様だ。

▲やたら敵に斬りかかるように設定すると、やられてしまうことも

▼仲間のステイタスはラトクの下に表示される

要注目の2 最新VRシステムを搭載

今度は高さの要素も!!

キャラクターをブロック化させて、立体的な表現を画面上で可能にしたVRシステム。この『III』では、それに「高さ」の要素も加えた新VRシステムを採用! 橋や、1階2階を結ぶ階段など、同じ画面上でも高さのちがいがあるようになったのだ。ダンジョンもより複雑になっているぞ!

▲橋の下の通れる部分は、色でわかるようになっている

▲高さにも段階がある。この水たまり程度ならジャンプで脱出可能

立体感あふれるグラフィック

▲高低の差が移動範囲を制限するぞ

要注目の3 操演システムによる抜群の演出

各キャラがよく動く!

「操演システム」とは、『幻影都市』で最初に採用された演出のためのシステムのこと。キャラクターがまるで生きているかのようなリアルさで動いて、イベントシーンを盛り上げるのだ。

この『サークⅢ』でも、操演システムの魅力がいかんなく発揮されている。ひとつひとつのキャラクターが立ったり、座ったり、剣を抜いたりなど、じつに細かく動く。その時の表情まで想像できてしまうほどだ。とくに、巨大キャラや、大勢のキャラが動いたりするシーンでは、動きの自然さがきわ立つぞ! サウンドとのシンクロも見事で、思わず手に汗を握ってしまう。

操演の時間自体も長く、いったんイベントが始まると、あとはほとんど映画のワンシーンを見ているような感覚で、各キャラの熱演(?)をじっくり楽しめばいい。ストーリーを楽しみたいという人や、イベントシーンが大好きという人には、見ていてかなりの満足感を覚えることうけあいだ。

操演システムを最初に採用

幻影都市 『サークⅢ』へ

▲キャラクターの細かい動きと演出がプレイヤーを魅了した

操演システムによる演出性の向上を見よ!

◀キャラクターが斬り合う、飛ぶ、走るなど、さまざまな動きをするぞ!

盛り上がるイベント

『サーク』シリーズは内容の濃いストーリーが大きな魅力のひとつだが、この『Ⅲ』でもドラマチックな展開がつぎつぎと目の前にひらけていき、プレイヤーを飽きさせない。実際にプレイヤーがラトクを操作して敵を倒していくバトルシーン以外は、ほとんど操演システムによるイベントが進行していき、まるで映画を見ているような感覚である。最初のダンジョンまで攻略してみた限りでは、はっきり言って戦っている時間より、イベントシーンを見ている時間の方が長くて、怒濤のごとく展開するストーリーに、思わず我を忘れて見入ってしまう。バトルシーン自体にも、途中で小イベントがあったりして、つねにストーリーを「魅せて」くれる。おかげで、ラトクを操作する指にも思わず力が入ってしまうというわけだ。

……ラトクの生家

▲ラトクの母がイスから立ち上がって去っていく動きがきわめて自然

……ファーランド城

▲ネクロマンサーによってゾンビ化された兵士が、不気味にうごめく

…ウェービス軍の突撃

▲騎乗した大勢の兵士たちが、敵モンスターとぶつかり合う迫力のシーン

キャラクターの細かい動きに注目!

◀キャラクターの立体感と、細かいアニメーションがみごとに融合している。これは妖魔が王女を捕らえるシーンだが、動きがじつにリアル

要注目の4 400ラインの美麗グラフィック

『サークⅢ』の通常画面は200ラインだが、会話シーンで表示される各キャラクターの顔グラフィックは、400ラインで描かれているのだ! はっきりいって美しい! マイクロキャビン・ファンの人なら知っているように、いままでの同社の作品は、ほとんどが200ラインのものだった。だがついにこの『サークⅢ』で400ラインになったというわけだ。これでビジュアルにうるさい人もひと安心!? ちなみに、原画は『幻影都市』でおなじみの百鬼丸氏。男はすんごくカッコいいし、女の子はメチャクチャかわいい。やっぱりいい絵は、400ライン画面で見るにかぎるよな!

見応え十分!!

マイクロキャビンの特別講座3
操演システムについて

3度目の中津です。操演システムをイベントに採用したのは、ビジュアルシーンに比べて、1枚のディスクにたくさん入る上に、これしかできない表現があると考えたからです。ここで文章を担当者に譲りましょう。

瀬田です。操演アニメ・グラフィックを組み上げるのが仕事です。細かい操演が多いので、プレイするたびに新たな発見があるはず。それもこれも、操演グラフィック担当の陣内さんあればこそ。天才操演コンビ(自称)の活躍にご期待ください。

サークⅢ 最新情報!! 序盤のストーリーを一部先取り紹介!

くどいよーだが、『サークⅢ』は妖魔ストーリーの完結篇。いままでかずかずの妖魔を葬り去ってきたラトク・カートの戦いも、いよいよ大詰めを迎えるというわけだ。当然、敵戦力の規模や、ラトクの移動範囲も空前の大きさ。世界中を東奔西奔して、妖魔軍の精鋭と戦うことになる。果たしてラトクの行く末に待つものは!?　また、フレイとピクシーとの三角関係はどうなるのか!?　大勢のサブキャラたちがどんな役目を果たすのかも、見逃せないぞ!

母親と共に平和に暮らしている

四たび剣を取るデュエル戦士

ラトクがデス・マウンテンで妖魔ザム・ゴスペルを倒してから約2年。いまや妖魔の脅威はすっかりなくなり、ラトクも故郷フェアレスの町で、お母さんと一緒に静かに暮らしていた。が、やはりそれはわずかな休息に過ぎなかったのである……。

ラトクの家の静寂が破られたのは、ある雨の夜の晩のこと。鋭いノックの音にラトクが驚いて扉を開けてみると、入ってきたのはひとりの傷ついた兵士。途切れ途切れの説明によると、ここから遠く離れたファーランド王国が妖魔軍の急襲を受けたのだという。そして自分は勅命を受け、デュエル戦士ラトクの助力を得るために馬を飛ばしてきたと……。「妖魔」という言葉で、すでに何が起こったかは一目瞭然。どうやら、またサーク・ソードを握る時がきたようだ。お母さんとの平和な生活に別れを告げるのは名残り惜しいが、これもデュエル戦士の宿命。一も二もなく決起を約束すると、兵士は安心したのか、静かにこときれてしまった……。おのれ妖魔。彼の死を無駄にしないためにも、速攻で戦場に向かわなければならない。とりあえずは、妖魔軍に襲われたというファーランド城が目標だ。急げ!

▲突然やってきたファーランド兵士

妖魔の侵攻を告げる急使

ティペロ

◀妖魔侵攻をラトクに告げるためやってきたファーランドの兵士。妖魔の追撃を受けてケガだらけになりつつも、ラトクに必死で助力を懇願する。立派な男だ

マイクロキャビンの特別講座 4

サークⅢについて

またまた中津です。妖魔編の完結ということで、広い世界を見てもらうおうとウェービス王国周辺ばかりでなく、他の国や海の向こうの大陸にも足を運ぶストーリーにしました。さまざまな土地を楽しんでもらいたいですね。

それとソードアクションの部分を強化しましたが、難しくなったわけではなく、よりプレイヤーの操作性アップのために強化されたわけなんです。前回までとは逆に、やさしく楽しめる部分が増えたと言えます。

あと、今回初めて入れたパーティによる自動戦闘ですが、フレイやその他のメンバーが自動的に戦ってくれたり、魔法を使って助けたりしてくれるところが、戦略的におもしろさを出せるところなので、いろいろと考えて戦っていただきたいですね。

もう少し魔法についても触れておきましょう。

今回は、フレイちゃんの魅力を出すために、魔法を大幅強化!あらたに、混乱やスローなどの攻撃補助魔法をくわえ、ラトクをサポートします。

もちろん、攻撃魔法も爆発魔法や、おなじみのフレイム・バードもありますよ!

故郷の町を旅立つラトク

すでに『サーク』シリーズではラトクの生まれ故郷として有名なフェアレスの町。一応、店などもあり、薬の購入など冒険の準備をすることもできるが、それほど急ぐ必要はない。それよりも、故郷を旅立つという思いをかみしめて、いろいろ見て回ったり、人と話をしたりしてみよう。とくに、前作を覚えている人は、なつかしい人物に会えたりして感動したりするかも。教会や、村長の家など、できるかぎりこまめに行ってみよう。

▲当然この町ではラトクは有名な存在。だれもが気軽に話してくれるぞ

▲武装したラトクを不安そうに見るエリス。ラトクの幼なじみだ

心強い味方ウェービス軍との出会い

救援軍に加わるデュエル戦士

ラトクはファーランド城に単身乗り込もうとして、道中にどこぞの軍隊のキャンプを発見。入口に向かうと、意外にも顔を知られていて、中へと招き入れられた。怪訝に思ったものの、正体を知ってみれば納得。彼らはファーランド救援にやってきた、聖ウェービス国の軍隊だったのだ。デュエル戦士ラトクの顔を知っているのも道理というわけだ。渡りに船とばかり、ラトクは聖ウェービス軍に協力することを約束。これで城への突破口が開けるぞ。おまけに、貴公がいると士気が高まる、なんていわれて、ちょっと得意気なラトクであった……。

軍隊の中枢である人々

ベルーガ

▲やたら古めかしい言葉づかいの将軍。まじめな軍人といったカンジだ

ロリンザー

▲突撃隊の隊長。ラトクもこの人とともに、城に突入することになる

▲ウェービス軍駐屯地。建物の中には、かつてラトクの冒険を助けたこともあるホーン・アシュタルやフェル・バーウもいる。捜し歩いて、ぜひ会っておこう

まずは小手調べ。ファーランド城奪回だ!

◀水路の水を抜かなければ、先に進めない場所もある

複雑な立体交差

◀通路がとつぜん途切れている場所。飛び越すのに失敗すれば当然、下の階へ落ちてしまう。もっとも死ぬわけじゃないのでご安心を

かずかずのトラップ

▶通路をふさぐ歯車(?)。ジャンプでは飛び越せないが、歯車に合わせて歩けば、通り抜けられる。つまり、一方通行なのだ

▶通れる場所とそうでない場所をしっかり見きわめよう

軍議の結果、ロリンザー率いる突撃隊が城門へ突撃をかけることが決定。よーし、お手並拝見と思っていたら、ゲッ、ラトク自身も突撃隊に加わるのか。考えてみりゃ、そりゃそうだ。というわけで、ラトクも軍馬を借りて、隊列に加わる。突撃～というロリンザーの勇ましいかけ声とともに、突っ込んでいく聖ウェービス軍。ラトクも「よし、いくぞ」と最後尾を爆走する。すさまじい金属音とともに、ぶつかりあう騎馬軍団と、妖魔軍団。ボテッと落馬する兵士の姿が、妙にリアルで痛々しい。「ザコは我々にまかせて、ラトク殿は中へ!」と叫ぶロリンザーの後ろ姿に両手を合わせつつ、城内へ突入するラトク。さあ、いよいよ本番、1年ぶりの妖魔との戦いだ。城内にいるウゾームゾーどもを、サーク・ソードの錆にしてやろうぜ!

パーティを結成し……

▲最初にラトクの仲間となる兵士ザムハン

恐るべき妖魔との戦いに挑む!

ラトクの運命は!?

特報! 『サークⅢ』―――コミック化決定!

アクションRPGの決定版、『サーク』シリーズのコミック化が決定した! 創刊以来快進撃をつづけている『電撃コミックGAO!』に、前編と後編の2部構成で、5月号(3月27日発売)と6月号(4月27日発売)に連続掲載されるのだ。主役は当然、デュエル戦士であるラトク・カート。もちろん、みんなにはおなじみの魔法戦士のフレイや妖精のピクシー、吟遊詩人ホーンなども総登場の予定だ。そして、これらの魅力的なキャラと広大なサークワールドを描くのは『GAO!』初登場の石田走(ラン)&桑原忍先生だ!! 迫力ある絵柄で読者のきみたちを魅了することまちがいなし! くわしい内容は決定次第お知らせするので、続報を楽しみに待っていて欲しい。

月刊電撃コミック GAO 5月号を待て

『征服王』に気をつけろ!!

『電撃王』、フジテレビに遠征す

『征服王』(フジテレビ木曜夜1:15〜)。ふたりひと組のチームが、それぞれスパルキア軍とガイアス軍に分かれ、チェスのようなゲームをするという画期的番組だ。こういう番組に出場しなければ、ゲーム雑誌の編集部とはいえない。そこで本誌は、選抜チームを派遣した。

スパルキア
城
城
ガイアス

◀戦闘は14×11のマス目上で行なわれる

そのルール 王を倒すか、城を奪えば勝利なのだ!

『征服王』は、早い話が人間チェスである。プレイヤーと参謀がひと組になって、人間の扮しているコマを動かすのである。

●戦闘準備

コマは5種類ある。王、軽装歩兵、重装歩兵、軽装騎兵、重装騎兵である。そのうち、王は初めから両軍に与えられている。王がなければ、殺される心配がないから安心というわけにはいかない。両軍は500ゴールドという予算内で、残った4種類の兵を購入するのである。各兵種の価格、機動力、戦闘力は39ページの表を参照してもらいたい。また、500ゴールドで購入した兵のひとつは伏兵にする。

●戦闘配置

購入した兵たちを、戦略に基づいて手前にある自分の陣地から5マス以内に配置する。このとき城壁、岩山、湖などの障害物の上には兵を配置することはできない。しかし、丘や川には配置できる。そして、伏兵の種類とその配置場所をゲームマスターに申告する。なお別の兵がいる同じマス上に、伏兵を置くこともできる。

●進撃

神の意思、ダイスによって先攻になった側は各兵を任意の順で移動する。全兵を動かしてもいいし、まったく動かさなくてもいい。ただ、移動はタテとヨコのみ。ナナメには移動できない。また、別の兵のいるマス上は通過できない。地形による移動力の消費については、39ページの表参照。兵の向きを変えるのは、移動力に加算されない。移動と、それにともなう戦闘が終了したら、相手側の移動に入る。この一連の行動1回を、1ターンと呼ぶ。

◀騎兵部隊は、集団で戦ってこそ威力を発揮する

▲重装&軽装騎兵。首から上が馬で、下が人間という化け物だ

▲重装&軽装歩兵。機動力は低いが、使い方ひとつで戦力になる

撮影/江尻宏明

神を頼るな
敵のケツをつけ
2対1で攻めよ
敵を分断せよ
ひとり歩きするな
先を読め
敵を欺け

1993『征服王』ゲームマスター委員会

その戦術 7つの鉄則を心に留めよ!

左写真内にある7つの言葉こそ『征服王』の必勝法である。まず、神に頼るなとはダイスを振らなくても勝てるよう、総合点の差を5以上にしてから仕掛けろという意味だ。5以上あれば、1対6が出ても負けないから、ダイスを振るまでもなく勝てる。2番目、3番目の言葉も、なるべく神に頼るなといっているのである。ダイスの目で、思わぬ敗戦を喫することもある。残りの4つは、いわば戦略、戦術の基本だ。これをわきまえておけば『征服王』に限らず、あらゆる戦いにおいて、勝利の女神は、きみに微笑むことになるであろう。

星護ディレクターの語る『征服王』とは!?

「最初はウォー・ゲームをやるつもりだったんです。歴史上の戦いをゲームで再現していけば、歴史のifが探れるんじゃないかと思いましてね。でも、企画を進めて行くうちにもっと抽象的な戦闘をやりたくなってきたんですよ。できるだけ簡単なルールがいいかなということで、こういう人間チェスみたいなゲームになったんです。簡単なルールのほうが普遍性があるものですからね。

出場してくださった皆さん、おもしろがってくださいます。コメディアンのきたろうさんなんか、1度負けたら再挑戦してきてくださいました。ずいぶん研究されてきましたよ。

チェスや将棋に続くゲームに育ってくれたらと思っていますけど。だれかボードゲームでつくってくれないかな。4月には本にはなる予定なんですよ(扶桑社より発売予定)。あ、メタルフィギュアも、だれかつくってくれないかな(笑)。」

◀星護氏。顔がよくわからないのは、番組の"黒子"に徹しているから(?)

●バトル

移動した兵が敵兵と隣接したらバトルだ。バトルの勝敗は双方の戦闘力に地形(表参照)や向きの効果(戦闘力は側面攻撃は1ポイント、背面からなら2ポイント上昇する)が加算され、さらにダイスの数を足した総合点で決まる。むろん、多いほうの勝ち。複数の兵を隣接させれば総合点は増加するから有利だ。ただし複数で囲んで万が一にも負けたら、囲んだ部隊は玉砕だ。総合点が同じなら、攻撃側の勝ちになる。負けた者は消えゆくのみ。

●奇襲

おたがい、相手の伏兵の位置はわからない。伏兵のいるマスに兵を移動させると、伏兵がそこで出現。移動してきた兵は消滅する。また、伏兵の潜むマスの隣に移動してきた場合は、その時点で伏兵の攻撃を受ける。

◀神がふるう運命のダイス。およそあてにはならないのだ

●勝利

移動、戦闘をくり返し、王を倒すか、王が出撃した後の敵の城に潜入すれば勝利となる。

各兵種概要一覧

		移動力			戦闘力						
	金額	平地	丘	川	平地	側攻	背攻	丘→下	下→丘	川→外	外→川
歩兵	20	3	−1	−1	3	+1	+2	+1	−1	−1	+1
重装歩兵	40	2	−1	−1	5	+1	+2	+1	−1	−1	+1
騎兵	60	5	−1	−1	4	+1	+2	+1	−1	−1	+1
重装騎兵	80	4	−1	−1	6	+1	+2	+1	−1	−1	+1
王	／／	3	−1	−1	7	+1	+2	+1	−1	−1	+1

次のページでついに、ぼくが大活躍だ!!

◀鴨原千太郎

そして実践

勝利なくして還れぬ決死の旅に、今、ふたりの男が生命を賭ける

戦いのときは来た。編集部から特別に選ばれたふたりの男、編集長・久木敏行、編集補助・鴫原千太郎は勇躍、勝利にむかって出発する。ああっ、選ばれてあることの恍惚と不安、ふたつして我にあり。でも、負けたら鴫原は責任とって、坊主になる運命にあるのだった。

序章　血塗られた戦いへの招待状が、編集部に届いた……

ある日あるとき、あるソフトハウスが『電撃王』編集部に、そこが制作に協力した『征服王』に出ませんか？　と聞いてきた。ゲーム雑誌の編集部としては、こんな話に乗らないわけには行かない。と、同時に編集部内には緊張が走った。負けるわけにはいかない。必勝。この言葉をキーワードに、出場希望者が募られた。が、希望者はいない。みんな、敗れてTVで恥をかきたくないのだ。それに、敗れたら編集部で待っているのは粛清だ。やむをえず、編集長の久木敏行がまず名乗りをあげた。続いて3月から編集部員になる鴫原千太郎が徴兵される。こうしてふたりの勇者が、歓呼の声に送られて（脅されて？）『征服王』に挑んだのだった。

前哨戦　負けても畳の上で死ねる前哨戦は勝利。幸先はよい

▲まず、行われた練習試合。敵味方、仲よく卓を囲んでいる。緊張感がほぐれる

1月22日、運命の日の朝は寒かった。久木と鴫原は、9時に東京・砧の国際放映前に立っていた。『征服王』の収録はここで行われる。

久木と鴫原はスパルキア軍を指揮することになっていた。ガイアス軍の采配をふるうのはプレイヤーが『ハイスクール仁義』などの映画監督、小松隆志氏で参謀が俳優の大杉漣氏。収録に先立って、控え室で顔合わせの練習試合が行われた。控え室は畳だ。やられても畳の上で死ねる。などとバカなことを考えているうちに、勝利。幸先はいい。しかし、ここでいくら勝っても、本番で負けたら結局は粛清だ。鴫原は責任をとって坊主になることに決まっている。勝利なくば、還れないのだ。

◀久木敏行編集長（右）と鴫原千太郎編集部員（左）。今回の主役だ

▲参加者はこのブレザーを着る。戦士の証なのだ

決戦前夜　スモークにけむる戦場で、男たちは顔を上げる

番組スタッフから渡されたブレザーを着こみ、メイクさんにドーランを塗られる。気分はもうタレント、と思っていられれば気は楽だが、いよいよ本番ということだ。参加者はステージ全体を見渡せるやぐらに登りプレイすることになっている。勇者たちは顔を上げ、桧舞台にも、死刑台にもなるやぐらの上に、昇っていった。遺言になるかもしれない言葉を従軍記者団に残して……。久木「負けたら帰りません」。鴫原「ぼくもついにTVに出られるようになりました」。

ガイアス軍の両氏も、やぐらの上に昇っていた。やぐらの上には作戦盤がある。人間は4名。参加者2名のほか、参加者に指示を与えたり、作戦盤上のユニット位置を確認するフロアディレクター、そしてカメラマンだ。アルバイト扮する両軍の兵たちが移動するステージをはさんだ両側のやぐらの上で、プレイヤーと参謀は作戦会議。内容は兵の配置。配置こそ勝敗を分けるポイントだ。当然、両軍とも慎重に配置を決定する。

オンエアでは、配置は夜のうちに行われることになっている。配置がすめば、朝が来る。

▲自信満々で、やぐらに昇る。生きて降りられるだろうか

◀左の赤い上着の人がフロアディレクター。久木は余裕のVサイン

◀スパルキア軍の旗。板でできていた（←ダジャレではない）

▲小松隆志氏（中央）と大杉漣氏（左）

▶ガイアス軍の旗。青がイメージカラー

▼プレイ終了後、エキストラが武具を身に付けてステージに並ぶ

死闘　勝利を呼ぶのは必殺のタコ殴り戦法。戦いに仁義はない

朝が来た……、と書きたいところだが、ステージは初めから明るい。エキストラの兵たちの姿もない。朝陽に浮かび上がる敵陣型に驚いたり、エキストラの兵たちが戦場を移動するシーンは、プレイがすんでから収録されるのだ。最初のころは同時に収録して文字どおりの人間チェスをやっていたのだが、それでは時間がかかって仕方がないため、別べつに録る効率のよい方法に改められたのである。自分の思うとおりに兵たちが動くとたろを目のあたりにできないのは、ちょっと残念だが、まあやむを得ない。

それはともかく、両軍は敵の陣型を見る。スパルキア軍は右翼に攻撃騎兵部隊、左翼に歩兵の守備隊を配していた。一方、ガイアス軍はVの字型の鶴翼の陣。鴨原は、敵陣を見たときに勝利を確信し、思わず髪をなでたと後に述懐している。しかし、それは甘かった。とんでもないまちがいだった。ゲームがスタートし、先攻のガイアス軍が移動を開始すると、鴨原の表情は凍りついた。敵は守りを固め始めたのだ。こうなると、うかつに手を出せない。とはいえ、スパルキア軍のモットーは電撃戦である。攻撃を躊躇（ちゅうちょ）していたら雑誌の名前にキズがつく。

スパルキア軍、進撃。

するとガイアス軍も右翼部隊を攻勢に転じさせてきた。思うツボだ。スパルキア兵は敵重装騎兵を三方から囲み、想像を絶するような総合点のちがいでタコ殴りにした。ダイスを振るまでもなく、重装備騎兵は消えた。

◀殺さずにすんだ兵を死地に追いやりながらも、勝利に酔う鴨原

◀勝利者たち。なんだかんだいっても、勝ってなによりであった

終戦　死と呼ばれる運命が、王の生命を速やかに奪った

スパルキア軍は包囲撃滅戦を開始した。敵守備隊を、鉄の環で締めるように追いつめる。しかし、包囲の環は大きすぎ、ほころんでいた。各所でガイアス軍の反撃を受け、損害を出す。が、鴨原は動じない。兵の流す血に興味はない。彼の関心は、もっぱら勝利にあった。だから、脱出可能な兵にも冷酷な突撃命令を出す。ダイスが振られ、兵は消える。兵は消えても彼の顔から笑みは消えない。彼の頭の中にあるのは、もはや勝利のコメントをどうしようかということと、プレイが終わるとありつける昼の仕出しのお弁当の中味は何かということだった。

ガイアス王は部下をほとんど失い、ついに自ら戦場に出た。しかし、抵抗むなしくスパルキア兵に包囲され、その生命に終止符を打つ。

勝利が、『電撃王』の面目と鴨原の髪を守った。

1月22日(金)征服王スケジュール
<スタジオ>
7:00 照明仕込み
9:00 本番技打ち
10:00 #15収録(プレイヤー)
11:15 #15EX込み撮影
12:00 休憩・スタンバイ
12:15 #16収録(プレイヤー)
13:30 #16EX込み撮影
<ゲスト>
9:00 #15ゲスト入り 技打合せ・ゲーム
10:00 #15ゲスト収録
11:00 #16ゲスト入り 打合せ・ゲーム
12:00 #15ゲスト出し
12:15 #16ゲスト収録
14:15
<エキストラ>
9:30 エキストラ入り リハーサル
11:15 #15EX込み撮影
12:15 昼食、スタンバイ
13:30 #16EX込み撮影
14:55 #15収録(EX)

◀当日の進行表。鴨原の長考のため、実際はかなり押してしまった

オ・マ・ケ　さらに当日　新聞にも載って鴨原一代の栄光の日

と、いうワケで我が編集部はゲームのプロのメンツを保った。久木がプレイ中、傍らに置いておいた創刊号もバッチリTVに映った。あとはオンエアを待つばかり。

そして、オンエア当日。新聞のTV欄には、鴨原の名前のみ載っているではないか。〝鴨原千太郎ほか〟。上司の久木を〝ほか〟扱いだ。おかげで鴨原はすっかりスター気取り。「これ、コピーとって」と頼んでも、「あなたはたとえば、田村正和にコピーをとらせますか？」と答えて、冷たく横を向く始末である。

２月４日の１時15分。オンエア開始。入稿時期なので、ほとんどの編集部員は編集部のTVで『征服王』を見る。上司や後輩が画面に映るたび、大笑いであった。だが、いつまでも笑ってはいられなかった。鴨原の、部下の悲鳴に耳を貸さぬ冷酷さ。もし、万が一、なにかのまちがいで、彼が編集長にでも突然抜擢されたら、自分たちの運命はあの哀れなスパルキア兵に等しいのだ。暗黙の了解がTVのまわりを支配した。

鴨原を出世させてはならない。

0.45 ⓈＳＰＯ－ＣＯＭ
「1993　長嶋巨人」
㊓河野景子
1.15 征服王▽鴨原千太郎　久木敏行Vs小松隆志　大杉漣
2.10 ⓈＶＩＤＥＯ　ＷＥＥＫＬＹ▽今後１週間に発売のビデオを紹介　㊂鈴木杏樹
2.40 映画ガイジンK「極道の妻

◀『テレパル』（小学館刊）2月18日号より。参加者全員の名前

0.40ⓈMoMA
0.45ⓈSPO―COM
「'93長嶋巨人大予測」
1.15征服王　鴨原千太郎ほか
2.10Ⓢビデオウイークリー
2.40　映画ガイジンK
2.55Ⓢ映画「プライムリスク」（字幕）◇4.40㊝

◀『日刊ゲンダイ』2月3日売りより。鴨原以外はワキ扱い

ゲーム GAME PARADISE パラダイス

厳選に厳選を重ねた人気ゲームを、徹底的に掘り下げるこのコーナー。今月も脳髄ガタガタいわしちゃる!!

●illustration by GO NAKANO

CONTENTS
APRIL 1993 No.3

なし崩し連載トビラ漫画　第3回

電撃王と呼ばれて

でんげきおう

画：中野　豪

なあ佐藤よ、これまでのような生活を続けていたらそのうちビリビリさせるネタも尽きてしまうぞ

はあ……

そうなってからあわてても誰もお前のことなど見向きもしないぞ　今のうちに「電撃王」の名は返上して新しい芸を身につけろ

ま、一本どうだ

いただきます

わかりました！　私も2児の父としていつまでも他人に嫌われることばかりしていられません

フー…

ゲッ　おまえ子供までいたのか

よし、じゃあここで誓うんだ　右手をあげて俺の言った通り繰り返せ、「私、佐藤スワ郎は…」

私、佐藤スワ郎は

ビリビリリッ

あっ！　このやろう　ヒジの内側の骨をハジきやがったな！

ジーン

ヒーッヒッヒッヒ　こんな面白いことがやめられますかってんだ

榊涼介のSLG巷談

（今月はいよいよ発進した『信長の野望・覇王伝』リプレイなど、おもしろ記事満載で送るぞ！）

今月の演目 ●信長の野望・覇王伝／マスター・オブ・モンスターズFINAL／ウィング・コマンダーほか

その一 電撃名物 SLGリプレイ

信長の野望・覇王伝

●光栄☎045(561)6861/PC98VM/12800円(サウンドウェア付き15200円)(税別)

かくて決戦の幕は切って落とされた『覇王伝』マルチプレイ、満を持して発進!

まなじりを決して発進するは、本誌SLG担当5人組による電撃王名物SLGリプレイ。まずは笑覧あれ！

さて、『覇王伝』である。電撃王の定番というべきスチャラカ５人組によるSLGマルチプレイである。ここでまず、本リプレイの基本コンセプトを明らかにすれば、これは一種の〝啓蒙(けいもう)活動〟あるいは〝教育活動〟であるということ。すなわちよい年をしたオトナがいかにSLGにのめり込み、勝利をめざしていかなる醜い足の引っ張り合いを演じるか、青少年の皆さんにおおいに呆れてもらおう、これからの長い人生を生きる上での反面教師にしてもらおうということなんである（われながら、なにやら怪し〜いことをいってるな）。

まあ、真面目な話、人と人との関係ってやつほど難しいモノはない。実際の戦国時代においても、国と国との関係、大名と大名との関係は決して１＋１＝２のよ〜な簡単なものではない。たとえば、武田信玄と上杉謙信の関係を例にとれば、当時の状況を考えてみれば、妥協だって十分に可能であった。ところが、どちらも個性的でアクの強い人柄、しかも対照的な性格を持っていたために、互いに牽制しあい、相手を恐れ、どうしても相手を信じることができなかったわけだ。妥協が不可能とあれば、相手に対して優位に立つしかない。そこで角を突きあわせることになる。このふたり、戦国武将の中では傑出した存在でありながら、広い視野で考えてみれば天下人となった秀吉が評したように「はかがゆかない(無駄な)戦さをしたものだ」ということになる。

といった具合いに、とかく人と人との関係は難しく、はたから見ればおもしろきモノ。本誌『覇王伝』マルチプレイは、秋葉原、四谷、茶水、南、イヌボンといったひと癖もふた癖もあるキャラを配して、陰謀、裏切り、なんでもありの戦国乱世の人間模様を楽しんでもらおうという趣向。なお、キャラを助ける読者軍師も募集するんで、今後ともごヒイキに願い奉りまする！

マルチプレイの死命を制する「運命の破魔矢」なりけり！

▲これが神意を占う「運命の破魔矢」。プレイヤーの命運を左右するだけあって、いかにも神秘的な雰囲気がただよう

1551年３月、決戦前夜の群雄たち

織田秋葉原（尾張）
フッフッフ、当面のわしの戦略は、はじめに近畿をイヌボンと折半するのじゃ。むろん鉄砲の生産地（堺と雑賀寺）も山分けじゃ。そりから東海道をズズイと東へ向かうわさ！

北条四谷（相模、武蔵）
わたしの戦略は関東、東北割拠。越後の南くんとは仲良く同盟を結んで彼女には北陸、中部を任せたいね。ゆくゆくは遠交近攻で、イヌボンと共同で蛮人秋葉原を撃破したいよん。

毛利茶水（安芸、備後）
近くには人間プレイヤーがいないのが寂しい気もするが、まずは中国、九州に地盤を築きながら、ほかの争いを高見の見物と決め込んでみたい。むろんイヌボンとの同盟は必須だな。

長尾景虎改メ南姫（越後）
関東への進出は、四谷博士との衝突を招く。関東管領としては少〜し惜しい気もするけど、ここは北陸へ進むのが賢い作戦みたいね。えっ？ だれと同盟するのかって？ ひ・み・つ。

イヌボン三好（摂津、大和、讃岐、阿波）
わたしってど〜も人に踊らされやすい性格なのよね。西には茶水、すぐ東には秋葉原がいるけど、だまされないよ〜にしなきゃ。あと四国と中国の半分は欲しいんだわ。

吉凶半ばする12の神意を紹介する

子　討伐強要：３カ月のうちに方位占いによって決められた敵城を攻めねばならない

丑　家臣別離：サイコロ（６面体）で出た目だけの家臣を追放　家臣１名の切腹で代用可

1551年 3月～6月

毛利茶水、銀山に目がくらみ、諸雄の動き活発となる

1551年3月、群雄をアッと驚かしたのは茶水の積極策。ど～ゆう心境の変化であろ～か？

1551年3月「運命の破魔矢」

毛利茶水	酉	家臣酷使
北条四谷	申	神様休憩（花）
織田秋葉原	卯	調略成功
南　姫	午	神様休憩（雪）
イヌボン三好	辰	明るい農村

最初の「運命の破魔矢」はいきなりシビア。四谷、イヌボンは軍事行動が不可能となった。そんなふたりを横目に、茶水は安芸諸城を空にして吉田郡山城に物資・兵を集中。尼子討伐を宣言、まずは銀山がある山吹城に照準を合わせる。「な～にをあわてているんだ、まだ訓練度40じゃないの？」とやんわり牽制する四谷に対して、茶水いわく「まあ、とうぶんはわたしの戦さを（指をくわえて）見物していなさいね」と澄まし顔。あっさり山吹城を落としたのち、すかさず出雲へ侵攻、赤穴城、三刀屋城を攻略。これに刺激された南姫、秋葉原そろって序盤から活発に動く。南姫は越中へ進撃し、魚津城、富山城をたてつづけに抜く。また秋葉原は斉藤道三の支援を受け、伊勢へ。長島城、亀山城の２城を手中に収めた。

まずは尼子を滅ぼすぞ

▲茶水、兵糧、鉄砲を売り払って軍団を拡充。「銀山が欲しいよん」と石見・山吹城へ進撃す

休む間もなく赤穴城攻略

▲ひと月だけ間を置いて出雲・赤穴城へ。智謀100ゆえ火攻めは大の得意。よっく火がつくのだ！

南姫、北陸へ進軍！

▲「越中富山はお魚がおいしいのよね」と、うそぶきながら魚津城へ進撃！

ふふふ、長島攻めじゃ！

▼まず近畿に地盤固めじゃ、と秋葉原、伊勢へ進軍。とりあえず伊勢平定？

押せ押せの茶水！

▲毛利茶水が〝潜入〟工作を行っているところ。やりたい放題である！

『覇王伝』リプレイ年表その①

1551.3
- ●毛利茶水、石見・山吹城攻略
  さっそくの茶水の成功に対してやっかむ四谷と茶水の間に、ささやかな火花が散る
- ●このころ、米相場2.7の高水準。北条四谷、軍事行動を禁止されたうっぷんを相場操作に晴らす
  「天才っていうのは不運なモノ。それにしても今回の〝運命の破魔矢〟はシビア過ぎる。４分の１の確率で軍事行動が禁止されるじゃないか」（四谷言行録より抜粋）
- ●イヌボン三好、「気合をためる」と称して以後４カ月のコマンドをほとんどキャンセルす

1551.4
- ●織田秋葉原、伊勢・長島城攻略
  南姫を呼び出して〝秘密同盟〟の締結を提案する。これに対して南姫は確答を保留する
- ●南姫、越中・魚津城攻略
  このころ、北条四谷の同盟申し込みを受けた南姫、中立地帯設定に同意しながらも同盟提案に対しては確答を避ける（南姫の両天秤）

1551.5
- ●毛利茶水、出雲・赤穴城攻略

1551.6
- ●毛利茶水、出雲・三刀屋城攻略
  このころ、イヌボン三好に勢力圏確定交渉を行う。結果としてイヌボン、曖昧にうなずく（灰色の承諾）
- ●毛利茶水、備中・松山城攻略
- ●織田秋葉原、伊勢・亀山城攻略
- ●南姫、越中・富山城攻略（神保氏滅亡）

外交交渉　強気の茶水にぼんやり三好、関東では四谷が和平交渉

1551年６月、茶水はイヌボンにさっそく西日本分割の提案。「播磨、丹波、丹後以西は当家の勢力圏とし、九州をわたしがもらう代わりに貴家に四国をあげる。ただ、来島砦（伊予）はわたしのモノ。同盟を結んでもよいね？」。

「わたしの提案は単純明快、とにかく共倒れだけはしたくないってことだよん」と南姫をくどくのは北条四谷。上野、北信濃を両家の中立地帯とし、縄張りを決め、同盟を結び、共存共栄をはかっていこうと提案する。

分割していったって、まだだれの物でもないのだ、と茶水の強気に白けるイヌボン。けれど、茶水がゆくゆくは九州を攻略すると聞き、「遠く離れてくれるならいいかな？」とぼんやり相づち。まだ展開について行けぬらしい。

四谷の説得に「そ～ねえ……」とじらすように考え込む南。「とりあえず中立地帯をつくることは賛成ね。ただ、秋ちゃんからも同盟の申し込みを受けているし、同盟の件はも～少し考えてみるわ」と、したたかに回答する。

茶水の西日本分割案である！

▲丹後、丹波、そして播磨以西、おまけに四国のうち来島砦を要求する茶水であった。

北条四谷の〝共倒れ防止策〟

▲上野、北信濃を中立地帯にすれば四谷と南はしばらく衝突を免れる。しかし、現実はそう都合よくは……

吉凶半ばする12の神意を紹介する

寅　強制的縁組：姫を家中でもっとも能力の低い武将に嫁がせねばならない
卯　調略成功：人間プレイヤーと境を接している場合、国境の城をひとつ貰うことができる

イラスト／盛本康成

1551年
7月〜9月

フッフッフッ、伊勢はわしのものじゃと秋葉原

序盤から積極的な攻勢に出る茶水の快進撃に釣られ、群雄の動き活発に。領土切り取り競争の始まりだ！

1551年7月「運命の破魔矢」

毛利茶水	酉	家臣酷使
北条四谷	子	討伐強要(→南進)
織田秋葉原	戌	上洛命令
南　姫	丑	家臣別離
イヌボン三好	酉	家臣酷使

1551年7月の〝運命の破魔矢〟は、さしたる波乱なし。まずは4カ月の長きに渡って合戦を禁じられていた北条四谷、これまでのうっぷんを晴らすように合戦準備に余念がない。占ったところ「南へ征くべし」との託宣をリプレイの神様からいただき、いわく「里見イジメは北条家の伝統なのだ」。かくして四谷軍の精鋭6千、安房へ上陸、稲村城を奪取した。同じく合戦封じの〝封印〟が溶けたイヌボン三好。ようやく死んだフリから立ち直って、まずは阿波から四国・土佐に進撃する。そして……。どうやら、合戦封じに泣いた者同士、親近感がわいてきたのか、北条四谷がイヌボンにアドバイス。「堺は鉄砲の産地ゆえ、イの一番に攻略しなくちゃダメだよん」。

虎視眈々と堺を狙う秋葉原への牽制の意味を込めた貴重なひとことであった。これを横で聞いていた秋葉原、四谷の鼻っさきに指を突きつけ、「たわけ、わしとイヌボンは同盟を結んで鉄砲の産地を分け合うのじゃ。ペラペラ侍が余計なことをいうんじゃないわさ！」。あまりの侮辱に青ざめる四谷、イヌボンに対して「こんな蛮賊のいうことを聞いちゃダメよ。それよりわたしと同盟結ぼう」。こ〜なると女心は複雑なモノで、引っ張りだこ(？)のイヌボンを横目に南姫いわく、「なによ、さっきまでわたしと同盟結ぼうっていってたじゃない！」と四谷への不信感を募らせる。そして「わたしの恐ろしさを見せてあげるわ」とばかりに能登・七尾城へ怒濤のごとく進撃を開始したのである。

南姫、放火魔と化す

▲茶水の悪い影響を受けた南姫、火攻めってきれいよね、と恍惚とした表情

イヌボン、四国にて動く

▼長宗我部が大きくなる前に叩け……との秋葉原の勧めに応じて土佐へ侵攻

四谷の里見イジメ

▲四谷軍の訓練度100に注目！　見栄っぱりの四谷らしい軍団編成である

ふっふっふっ…
もえる もえる…
油 OIL
こういうヤリとは知らなかった…
やめようかな、同盟くむの…

このリプレイはわしが主役じゃっ！　秋葉原、イヌボンと同盟！

▲この月、秋葉原のもとへ羽柴秀吉がひょっこり仕官してきた。続いて一益。人材面では恵まれているよなあ！

イヌボンに接近する四谷を一喝したのち、秋葉原は対イヌボン交渉に乗り出す。現在、西進し、四国攻略を始めたばかりのイヌボンとしても、東の秋葉原は気になる存在。また、ゆくゆくは打倒北条四谷を叫ぶ秋葉原としても西のイヌボンとは友好関係を保ちたい。

両者の会談は15分の長きに及んだが、秋葉原のつぎの言葉が決定打となりイヌボンは同盟を決意。「イヌボンは西、わしは東へ。背中合わせに天下を取るのじゃ！」。

領土交渉　秋葉原、イヌボン会談

わしは近畿のうち伊勢、近江、伊賀、そして紀伊の雑賀寺城（鉄砲の産地である）ぐらいを貰えば満足じゃ。ど〜じゃ？　こんなモノで平和が買えるなら安いもんだわさ。

う〜ん、そういわれると安いのかもしれないなあ。けれど、南北の近江をまるまる貰おうってのは少し欲張りなんじゃない？　やっぱしここも分割したほ〜がよいんだわ。

近江
伊賀
伊勢
雑賀寺城

◀それにしても、秋葉原の要求はムシがよすぎる!?

榊涼介奮戦記

WING COMMANDER
©1990 Origin Systems

『ウィング・コマンダー』PART1 われ、宇宙の撃墜王とならん！

●富士通☎03(5690)0032／FM-TOWNS／10800円［税別］／発売中

初めは吹けば飛ぶよな軽戦

さて、突然のことながら、わたしは宇宙戦闘機に乗り組むこととなった。ど〜してこうなったかは聞かないでほしい。オトナの世界にはいろいろと不思議なことがあるもんである。とういわけで、わたしが初陣で課せられたのは〝哨戒任務〟。敵はネコ顔(彼らはわれわれをサルと呼んでいる)のキルラー星人。これからネコどもと熾烈な空中戦を繰り広げるわけだ。わたしの配属された部隊は〝殺人蜂〟なる軽戦闘機中隊。さっそく敵地へ。「隊長、敵機です！」と叫ぶ相棒の声に、スピードをアップして敵戦闘機に突進。正面から中世の騎士のごとくドドドと撃ち合う。「あっ、正面から撃ち合うな！」と、どこからともなく神の声。紙っぺらみたいな貧弱な装甲の軽戦ゆえ、敵と張り合うのは愚の骨頂なんであった。

◀ホーネット級軽戦闘機。装甲・武装・速度とも貧弱だが我慢したいで使えるぞ！

敵のバックを狙うのだよ

▶初めてのドッグファイトにあたふたしてたら、いきなり敵が背を向けて飛び出してきた。ここだっ！　とレーザー・キャノンを発射！　これがコツですね

吉凶半ばする12の神意を紹介する
辰　明るい農村：3カ月の間、〝内政〟以外のコマンドを行ってならない
巳　閉門蟄居：3カ月の間、いっさいのコマンド不可。ただしミカドの救済あり

毛利茶水　中国平定戦速報

リプレイはもらった　好調茶水、Vサイン

おとなしいイメージを脱却して汗のにおいがする野生派に変身!?

月山富田城攻略

備中平定

㊤宿敵尼子氏の本拠地・月山富田城を攻撃する茶水軍の雄姿
㊦ふはは、燃えろ燃えろと毛利隆元。三村氏は炎の中に滅亡

出雲戦、備中戦と連勝の毛利茶水の戦況報告

【尼子討伐戦進む】
まさに疾風というにふさわしい新生茶水軍の大攻勢である。まず'51年7月には、宿敵・尼子氏の本城である月山富田城を攻略。難攻不落で聞こえた富田城を目前にして、茶水は〝火攻め〟を指示。防御度72を誇るさしもの堅城も、またたくまに炎に包まれ落城。翌月には吉田郡山城にて兵を整えていた毛利隆元が八千の兵を率いて備中・高松城へ。父親（茶水）譲りの火攻めが冴えて、城は落ちた。'51年9月には、中国・四国を結ぶ要害ともいうべき来島砦を占領。四国制圧に乗り出したイヌボン三好に対し、〝既成事実〟をもって四国の一部領有を認めさせようとする。しかし、このことがイヌボン三好を刺激し、警戒感を与えた……とは一部消息筋の意見である。

1551.7〜9　茶水軍進路

▲51年3月〜9月までの茶水軍の進撃。合計7つの城を攻略。とりあえずの合言葉は〝東進〟なのだ

西日本に強大な地盤を築き、混迷するリプレイを正常化に

毛利茶水談

【三本の矢の教え】
「勝った、勝った、また勝った！」。毛利茶水の予想外の進撃に地元市民は連日のように提灯行列。その最大の殊勲者である毛利茶水氏によれば、「毛利には〝三本の矢〟の教えがあるから強いんじゃけ」。
神秘と伝説に包まれた三本の矢の教え……。茶水氏の解説によれば、これは「天下統一の大義のために、愛する我が子の頭にリンゴを乗せ、涙を呑んで三本の矢を射た」毛利家始祖の伝説だそう？

茶水の快進撃に、警戒感強めるイヌボン三好

茶水による来島砦の占領は、イヌボンに根強い〝茶水不信〟を植え付けた。遅れてはならじと、土佐・安芸城を攻略した軍団をもって8月には岡豊城、9月には中村城を攻略。さらに讃岐から伊予攻略部隊を発進、湯築城を急襲して茶水軍と対峙。近畿では、松永久秀らの摂津攻略軍が堺、岸和田、高屋城を攻略し、四国・近畿合計6城奪取の奮戦ぶり。

1551.7〜9　イヌボン軍進路

秋葉原、イヌボン枢軸結成!!

毛利茶水 ⇔ イヌボン三好 — 織田秋葉原 ⇔ 北条四谷　南姫

イヌボンは茶水、秋葉原は四谷と対決する図式

◆近畿方面軍、動く!

◀影の軍師(?)秋葉原に指導されたイヌボン。茶水に負けるな、とばかりに堺城攻め

◆岸和田城→高屋城と順調に攻略

▶大和からは松永久秀、戦力をじっくりと整えて、摂津攻めに参加せり！

榊涼介奮闘記

『ウィング・コマンダー』PART2　憧れの中戦闘機隊に配属

初陣にてけっこう幸運に恵まれたせいか、ドッグファイトにおけるだいたいのコツがつかめるよ〜になった。敵に背後を狙われたらアフターバーナーで逃げたり、敵の背後にまわるのは鉄則という類。さて、その後、わたしはわずかながら撃墜数を増やし続け、ただいまの任務は〝輸送艦護衛〟。これも事前に経験者に講義を受ける。「敵を深追いせず、なるべく艦の周囲に」とのアドバイスを受け勇躍して宇宙へ。ふふ、すでにわたしは初心者にあらず。輸送艦を狙って飛来する敵機は、わたしの機をかまう余裕がないのか機体の尻や腹がむき出しだ。わが確実な射撃によって、敵機は輸送艦を襲撃するごとにボロボロに。めでたく護衛任務に成功。現在の敵機撃墜数18機。う〜む、こんなにおもしろいゲームなんだから、もっとスペースが欲しいぞっ！

シミターの火力は超強力なのだ!

◀シミター中戦闘機は威力あるマス・ドライバー砲を装備している

ゲーム序盤の敵機の皆さん

ドラルシー

◀諸戦、もっともよく出会う中戦闘機。円盤形の機体ゆえ（表面積の多い）腹を出したところを連射せよ

クラント

▶装甲厚く速度もそれなり。こ〜ゆう奴を撃墜するには、とにかく背後、腹からの一撃に尽きるぞ！

吉凶半ばする12の神意を紹介する
午　神様休憩(雪)：指示なし。「鬼のいぬ間に」なにをやってもかまわない
未　神様休憩(月)：神様が商人の働きすぎを戒めている。〝取引〟コマンドは禁止

1551年 承前

茶水に刺激され

激しく動く東日本三人衆である

東日本では群雄3人、領域拡大に奔る。秋葉原と四谷の対立模様に、南姫の対応は？

近江、紀伊を得たら、東へ進撃じゃ！

'51年8月、秋葉原は斉藤道三の支援を受け伊賀・上野城へ進撃、六角氏と戦端を開いた。不意を討たれた六角軍はあっさりと潰走、秋葉原は近畿への重要な足がかりをつかんだ。とはいえ、秋葉原の最大の悩みは毛利、三好、北条と比べ身代が小さいこと。軍団も1個軍団、兵員1万1千(足軽数)しかない着たきり雀。とうてい毎月の合戦は無理、どうしても拡大の速度は遅くなる。強硬なセリフを吐く(上参照ね)ワリには実力が伴わぬというところで、しばらくはイヌボン、茶水らに差をつけられるだろう。

関東、東北南部を攻略、磐石の体制をつくる！

北条四谷は'51年7月、安房・稲村城を攻略したのち、翌月には武蔵にて新たに編成した軍団にて久留里城を奪取。さらに同盟国である結城領を通過して矛先を東の常陸へ。土浦城を攻略して、さらに水戸城を狙う。「関東から東北南部までを版図に取り込むのが作戦の第1段階」として東進策を当面の戦略としているが、南姫との交渉はいっこうに進展せず、不安材料を残す。なお、現在の四谷軍は土浦、久留里、小田原、川越に5千ずつの兵力を持つ(ちなみに茶水は2万8千、イヌボンは2万4千)。

とりあえずは本願寺をやっつけちゃおう！

'51年7月の七尾城攻略に続き、「お坊さん、ごめんね」といいながら8月、南姫は加賀へ乱入。本願寺名物(?)ともいうべき鉄砲隊の前におびただしい損害を出しながらも、尾山御坊を攻略。とはいえ、「序盤から本願寺に手を出すな」とは『覇王伝』をプレイする際の鉄則のひとつ。結果として損害を回復するために、9月いっぱいを軍団の拡充に充てる(9月現在の兵力1万4千)。さて、外交面では秋葉原、四谷の(犬猿の仲の)両人から同盟提案を受けている南姫。どちらを選ぶのがベストだろ〜か？

1551.3〜9 秋葉原軍進路

1551.3〜9 四谷軍進路

1551.3〜9 南姫軍進路

その二 榊涼介のSLG評論

マスター・オブ・モンスターズ FINAL

効率優先のゲームじゃないのよ

『マスモン・FINAL』を遊んで、さまざまなことを考えてしまった……

●システムソフト☎092(752)5262／PC98VM／9800円(税別)／発売中

「敵をバリバリと倒して目標を達成するだけの戦争シミュレーションだったら、わたし、こんなに夢中にならない。『FINAL』がおもしろいのは味噌汁に昆布ダシや鰹ダシが利いているよ〜に、ゲームの中に〝成長〟というダシが利いているからだと思うわ」と語るのは九段南。個人的な好みとしては味噌汁のダシといえば、やはり昆布に限ると思うんだが、『FINAL』の場合は、戦闘やストーリーを味噌や具とすれば、〝モンスターの成長〟がダシとなって、そのおもしろさを支えているといってよいだろう。ゲームを進めながら、モンスターの成長を見守るのは『FINAL』ファン共通の楽しみだ。はじめのうちは、単なるモンスターに過ぎなかったひとつひとつのユニットが、プレイを進めるうちに、血の通った生身の(?)生き物に見えてくるから不思議である。過酷な戦闘を生き抜いてきたユニットにはど〜しても思い入れが生じるものだ。わざわざ名前をつけ、幹部候補生(?)として軍団の中核を担ってもらうために、優先的に成長の便宜を図る……といった案配。

具体的な例をあげれば、九段南の軍団には〝ノリヒコ〟なるキャラがいる。ゲーム開始直後、満足にマニュアルも読んでいなかった彼女は、たちまちのうちに苦戦に陥り、全軍を総退却するはめになった。そして、追撃してくる敵をくい止めるオトリとして使ったのがヒットポイントの高い(それだけ逃げる時間を稼いでくれる)トロールなのであった。ところが、こやつが四面楚歌の状況にありながらつぎつぎと敵を撃破、生き残ったばかりか、全軍の勝利に貢献することとなった。となれば、忠犬ポチじゃないけれど、ある種の感情が生じてくるのは当然。九段南はオトリに使った〝申しわけなさ〟と、逆境にもめげず生き抜いた〝けなげさ〟をトロールに感じノリヒコなる固有名称を与え、その功に報いたってわけ。なお、彼女はこの一件で『FINAL』道にめざめた(?)とみえ、可愛がっているキャラが成長するたびに「まあ！　こんなに大きくなっちゃって……」なぞと、ぶつぶつディスプレイの中の怪物くんたちに語りかけている。はたから見れば笑ってしまうような、たあいなさなんだが、本人はマジメである。

また、ある編集者はど〜ゆうわけだか〝海蛇〟にえらく凝っている。彼には『FINAL』のサーペントのグラフィックが蛇というよりはウナギに見えるということで、〝ウナミ〟と〝ウナコ〟なる女性名称をつけ、大切に大切に、いってみれば過保護に育てているらしい。「もっと前線に出さなきゃ成長しないよん」とわたしがいうと、チッチッチと指を振りなが

吉凶半ばする12の神意を紹介する
申　神様休憩(花)：神様が平和を好んでおる。〝軍事〟コマンドは禁止
酉　家臣酷使：ケチンボの神様が来たれり。3カ月の間〝論功行賞〟を行ってはならない

リプレイ 半年経過企画

戦い終わって日が暮れて

群雄5人かく語りき

第1回『覇王伝』リプレイを総轄すると……?

茶水(以下茶):さて、と。お疲れさん。ここまでの展開を総轄せよとのことなので、現在のNo.1であるわたしがとりあえず司会を務めよう。
四谷(以下四):だれがそんなこと決めたんだ?
秋葉原(以下秋):そうじゃ、この先ど〜なるかわからんリプレイの順位にこだわるより、人気No.1のわしが司会を務めるべきなのじゃ! 悪いな、教授。
四:『覇王伝』マルチは実力の世界なんだよ。ま、玄人好みするってんなら、わたしこそNo.1だね。
南姫(以下南):くだらない泥試合してるんじゃないの! え〜と、まずはわたしの感想をいえば、四谷博士とは、しばらくつかず離れずのトレンディ・ドラマ風(?)の関係でいたいと思うわ。同盟を結ぶにせよ、戦うにせよ、も〜少し領土を大きくしてからね。あと読者のみなさんの献策、待ってるわ。
四:そ〜ゆうじじしかたって謙信らしくないよなあ。わたしの感想は、とにかく3月〜6月の空白が痛かった。悲運の天才っていお〜か、そんな感じ。来月は下野、磐城あたりに兵を進めていると思うよ。
秋:フッフッフッ、たわけ。運が悪い上に、頭まで悪いから博士は救われないというのじゃ! わしなんて頭がよいから、マムシのじいさん(斉藤道三。同盟国です)を散々利用して、近畿半分を平定してやるんだもんね。外交だって忘れないわさ。わしは昔の猪武者にあらず。今回はイヌボンと同盟を結んだから、次回は南姫にアタックじゃ!
南:なによ、それ? わたしはイヌボンの後なの?
秋:フッフッフッ、妬くな、妬くな。
南:じょ〜だん! わたしを怒らせると、四谷博士と同盟しちゃうからね。わたし、ホントに恐いよ。
イヌボン:あの、あの、ね。なんだか活躍していない人ばっかしが、しゃべっているよ〜な気がするんだわ。わたし、今月、けっこう活躍してたよね?
茶:(にべもなく)ああ活躍した。えらいぞ。さて、最後にわたしの感想をいえば、今後のリプレイの鍵となるのはわたしだろ〜ね。ふはははは、中国、九州にまたがる大帝国を築いて、日本国に君臨するのだ(ハイな気分になっている)。
南:ところで、ミカドってど〜したの?
茶:今月は風邪をひいて寝込んでいるらしいよ。
南:いなくってもいいよ〜な気がするなあ……。

戦国大名割拠図

1551.3
◀全国各地に大名が散らばる。まさに群雄割拠シナリオであるな!

戦国大名割拠図

1551.9
▶プレイヤーそれぞれが、必死に領域拡大競争に励めりぃ!

『覇王伝』リプレイ年表その②

1551.7
- ●北条四谷、安房・稲村城攻略
- ●イヌボン三好、河内・堺城攻略
- ●同、土佐・安芸城攻略
- ●南姫、能登・七尾城攻略
- ●毛利茶水、出雲・月山富田城攻略

1551.8
- ●北条四谷、安房・久留里城攻略
- ●同、常陸・土浦城攻略
- ●織田秋葉原、伊賀・上野城攻略
  このころ、秋葉原いわく、「来月は近江、紀伊を食ってやるわさ!」。消化不良を起こさねばよいが……。
- ●イヌボン三好、河内・高屋城攻略
  このころ、イヌボン三好、大和から兵を撤収。秋葉原の言に乗ってそ〜なったのか、それとも秋葉原への"誠意"を見せるために自らそ〜したのか?
- ●同、土佐・岡豊城攻略
- ●南姫、加賀・尾山御坊攻略
  南姫、加賀占領後は、さらに西の越前への野心をほのめかしたとの噂あり。
- ●毛利茶水、備仲・高松城攻略

1551.9
- ●毛利茶水、伊予・来島城攻略
  順調な領域拡大に気をよくした茶水はイヌボンに対して"和戦両用"の構えに出る。そのひとつの結果が、来島城占領。来島城はイヌボンと戦端を開いた際には、四国からのイヌボン軍を支える戦略上の要衝である。
- ●イヌボン三好、河内・岸和田城攻略
- ●同、土佐・中村城攻略
- ●同、伊予・湯築城攻略
  イヌボンは事実上、対茶水戦を決意?

ら、「甘いな、榊さん。なにゆえ現在の日本社会は単身赴任やら過労死やら、会社オタクを生み出す殺伐としたモノになっているか? それは結果や効率のみを追求して、その過程を軽じているからだ。『FINAL』はそんな効率優先のゲームじゃない。オレはいま、深窓の令嬢ってやつを育ててるんだ。好きなユニットを過保護に育てることこそ、オレのテーマだね」と(要は海蛇が好きなだけなんだろ〜が)あきれるほど理屈っぽく、じつに、じつに強引に解説され、しかも説教までされてしまった。

まあ、少々横道にそれれば、確かに近頃の社会、とくに企業というやつは、どこかおかしい。某企業が中間管理職の大量解雇をやってみたり……。企業のトップのエライオジサンたちは、目先の利益、結果を求めて、長年勤めた社員を放り出したってわけだ。こんなことやっちゃ、前科持ちと同じことで、新卒の採用やらなんやらに影響があると思うんだが、そんなことは念頭にないらしい。結果を出すことや目的のためには手段を選ばないってことになるな。

ま、ゲームを楽しむ人たちは、そんなエライオジサンたちとは関係ないだろ〜が、単なるスコアやらゲームをクリアするための効率ばかりを優先し過ぎるのは、けっこう危ないんではなかろ〜かと思う。目先の利益やら、結果が優先される社会であるからこそ、遊ぶ時くらいは効率を無視した遊びを楽しみたいもんである。要は「いかに効率やら結果とは無縁のところで、のんびりとその世界にひたって遊べるか?」。『FINAL』はその点、さまざまな楽しみを提供してくれるゲームといえるだろうね。

成長し、変身するユニットたち

◀ヒイキキャラ。これが『FINAL』を百倍楽しくする

プレイヤーの性格がしっかり表れる

▶部隊編成や戦闘方法にプレイヤーの性格がしっかりと表れる

マルチシナリオがウレシイのだ

◀右に行くか、左に行くか? 選択肢によって展開が異なる

というわけで最後に……

SLGこの一本!

ウォーシミュレーションのダイゴ味は緊迫感にあり!!『鋼鉄の騎士』

『鋼鉄の騎士』(PC98版)はじつにしぶ〜いSLGだ。第2次大戦のドイツ軍と連合軍の戦車戦をテーマにしたゲームなんだけれど、ユニットは(ナント!)ドットで表されている。ある人いわく「これ、ノミの戦争?」。とはいえ、外見の貧弱さに比べ、内容は極めて充実している。このゲームの醍醐味は、とにかくあまたある戦車。敵味方の戦車の性能はゲーム展開にそのまま影響してくる。彼我の戦力を吟味した上でのプレイ、戦術が要求されるわけだ。たとえば、少数のタイガー重戦車で敵シャーマンの大軍を迎え撃つ場合は、敵に肉薄されないようなるべく距離を維持し、88mm砲の強力さを最大限に活かした攻撃をはかるべし、といった具合い。プレイしているうちに、きっとこのSLGの奥の深さが、わかってくるはずだ。

●ジェネラルサポート☎03(5705)8932/PC98/7800円[税別]/発売中

ガラリ変わったSFC版にも注目!

▶グラフィックが改良され、キャンペーン形式になったSFC版。これはイチ押しの出来である!

吉凶半ばする12の神意を紹介する

戌 上洛命令:3カ月の間に、京・山城にもっとも近い城をひとつ落とさねばならない
亥 神意解釈:大棒カルタより1枚引き、そこに書かれた神意を解釈 解釈に準じたプレイを行う

ブランディッシュ
Brandish 2
THE PLANET BUSTER

●日本ファルコム☎0425(27)6501／PC98VM／12800円（税別）／3月12日発売

小国ブンデビアを訪れたアレスは、またも「すべてを制する力の源」をめぐる騒動に巻き込まれていく。はたしてアレスの運命は？　ファルコムが放つ期待の新作『ブランディッシュ2』。今回は序盤のステージを徹底攻略するぞ。

監獄島を脱出せよ!!
≪PRISON≫

オープニングで、アレスはいきなり悪人どもに捕まり、監獄島ベルサドスの地下4階に叩きこまれてしまう。まずはこの監獄島から脱出しなくてはならない。囚人たちからの情報や、ところどころの壁に残されているメッセージを手がかりに、一刻も早く監獄島を抜け出そう!!最初はロクな装備が手に入らないので、休息とセーブはこまめにすることが大切だ。それにしても1度行った場所なら、自動的に行ける「オート移動」はものすごくラクチン。とくにこういうトラップの少ない場所での効果は絶大！

▲捕まえた囚人が監獄を脱出できるかどうか賭けるなんて、ふざけた連中だ。こうなったら意地でも脱出だ！

闇屋ではこれを買え!

店のオヤジも言ってるように、たいしたモノは売っていないけれど、ここではかならずシールドとポーションン、そして合鍵を買っておこう。鉄球はダンジョンに落ちているからとくに必要ない。

◀武器を売ってお金を増やすのもひとつの方法だ

武器はケチらずに使おう

使用回数に制限があるから、ついつい武器を使うのをためらってしまうというキミ。武器なんてあっちこっちに落ちてるから、ガンガン使って大丈夫。武器の使用をケチったせいで死ぬほどバカらしいことはないぞ。

▲武器は何個でも拾えるから心配せずにどんどん使おう

銀装備は使える!?

「持ち出し厳禁」と書いてある銀の装備。確かに外に持ち出すことはできないけれど、同じフロアのなかならば使ってもいいのかな!?　フロアの探索が終わるまで借りてしまおう……という甘い考えは命取りになるかも。

▲同じフロアのなかならば、銀の装備を使っても……。

「デスガード」の倒し方

監獄島の関門"デスガード"。一撃の破壊力は大きいけれど、しっかりシールドで防げばダメージは受けない。入り口に立って、サイドに回り込まれないようにして戦おう。敵に先に攻撃させ、シールドで受け止めた直後に反撃だ。武器はショートソードがいい。

◀監獄島の関門。これがデスガードだ

▶入口に立って、防御しながら戦おう

「ラクシャーサ」の倒し方

闘技場で戦うボス。こいつと戦う時の武器は、バトルアックスがいい（破壊力が大きいからね）。ある程度距離をおいて、敵の正面に立ち、近づいてきたら1〜2度攻撃して、すぐに横歩きで逃げる。これをくり返せばノーダメージで勝てるぞ。接近しすぎに注意！

◀選ぶのはバトルアクス。パワーで勝負

▶攻撃したら、カニ歩きですぐ逃げろ

ドーラ・ドロンに助けられて"忘れられた島"へ

ラクシャーサを倒して安心したのも束の間、ふたたび大勢の敵に囲まれてしまったアレス。するとそこへドーラが現れて、助けてくれる。ドーラはアレスを"忘れられた島"へと連れていった。このあとドーラは……おっと、内緒にしとこう。

◀危機一髪のアレスを救ったのはドーラだった

◀小舟で脱出しようとしたが、風向きが変わり…

▲"忘れられた島"に流れ着いたふたり。だが、ドーラはアレスを島に残すと、ひとりでさっさと島を出て行ってしまった。

海がダメなら地下道があるさ!≪ISLET〜CAVE≫

ひとりで島に残されたアレス。船がないので、島の中央の建物の地下にある洞窟を通って脱出しなくてはならない。地下洞窟のなかは、監獄島と比べてずいぶん難度が上がっている。トラップが多いうえに、仕掛けの内容も手がこんでいるからだ。マウスさばきが鈍いと先に進めない場所もあるので、心してかかろう。

▲小島にはダレもいない。モンスターがいるだけだ

◀建物の中に残された僧侶の死体。調べてみると……

ガイコツとコウモリの対処法

やっつけてもすぐに復活してしまうガイコツと、すばやくて攻撃が当たらないコウモリ。洞窟に出てくるイヤ〜なモンスターだ。こいつらを相手にするには、多少パワーダウンしても、壊れない武器（メリケンサック）を使って戦うか、ジャンプで飛び越えて、相手にしない方法がいい。まともに戦ったら消耗するだけだし、ソンだぞ。

▲何度倒しても生き返るスケルトン。相手にしてたら武器がなくなるぞ

▲戦うなら壊れない武器を使おう。ジャンプして逃げるのも得策だ

キーボード+マウスの操作がおすすめ

モンスターから逃げ回りながらドアを開けたり、アイテムを拾ったり……。地下洞窟ではかなりあわただしい操作を必要とされる。マウスだけではミスしがちなので、キーボードで移動し、マウスでアイテムを拾うようにしたほうがいい。両手を使うにもコツがいるけどね。

◀立ち止まると落ちる床。マウスだけではツライ

「妖神」の倒し方

いきなり電撃バリバリ攻撃をしかけてくる最初の強敵だ。こいつを倒すポイントは「正面に立ち止まらない」こと。正面にさえ立たなければ、電撃をくらうことはない。倒し方としては、まず透明化秘薬で透明になって敵の目から逃れ、最初の一撃をかわす。目の前を妖神が素通りしたら、部屋のなかに突入し、妖神のサイドに回りこんで斬りつける。斬られた妖神がテレポートしたら、またサイドに回りこんで攻撃……これをくり返す。ボンヤリとつっ立っていないで、チョコチョコ動き回るのが大事だ。

◀正面に立ったが最後、電撃のえじきだ

▶常にサイドに回りこんで攻撃すること

"あやしい床"に気をつけろ!

あやしい床に立つと、ダメージは受けないものの、ある方向に向かって勝手に移動させられてしまう。うっかり踏まないように注意。

◀うっかり踏むと、体が勝手に動いてしまうぞ

取り忘れ注意

◀アイテムを12個しまっておける異次元箱。これがないと荷物が持ち切れなくなってしまう

◀暗黒文字翻訳書。これがないと解読できないメッセージがあり、先に進めなくなるぞ

地底の花園に眠るアドニスの秘密とは？

地下洞窟の奥には、驚いたことに大きな花園があった。そしてそこにはアドニスという少年の石像があり、アレスに意味深なことを話してくれる。どうもこの話、ストーリー上の重要なキーになりそうだ。この少年、いったい何者……？

◀地下洞窟のなか、美しい花園があるなんて……

◀この泉の水を飲むと、体力が完全回復するぞ

人間に生まれて、神として生きた僕だから、いっそう、そう思うのかもしれない。それにしても、君は僕の知っている人に似ている….。

▲「人間に生まれて、神として生きた……」いったいこれはどういうことか。このアドニスという少年、いったい何者なのか？

落ちたり、昇ったり、立体迷宮に挑む!≪ICE ZONE&GREEN ZONE≫

次の迷宮、アイスゾーンとグリーンゾーンは二段構造になっていて、アイスゾーンの落とし穴に落ちると、グリーンゾーンになるという仕組みになっている。場所によっては、わざと落ちないと先に進めないところもある、けっこうやっかいな立体迷宮だ。平面マップにチェックを入れながら、混乱しないように進もう。

▶アイスゾーンとグリーンゾーンは2つでひとつの迷宮なのだ

◀落とし穴がどこにあり、どこに落ちるかをチェックしよう

鉄球で足元をチェック!

アイスゾーンは、落とし穴だらけなのに足元が真っ暗で何も見えない。うっかり進むと、すぐに落とし穴行きだ。そこでアイスゾーンを進むときは、鉄球で足元の安全を確かめながら進もう。

▲鉄球を投げつけて、ヒビが入るのは床がある証拠だ

冷凍も悪くないさ

冷凍攻撃を受けるとしばらく動けなくなるけれど、冷凍するたびに「魔法防御」のパラメータが上がっていく。周囲に他の敵がいなければ、わざと冷凍してアレスを育てるのもいいだろう。

▲冷凍して魔法防御力を高める地道な努力

「死者の導く道」のナゾを解く

「死者の導く道」と記された、一見、落とし穴だらけで進めそうもない場所。ここを突破するには、落とし穴の先をウロウロしているスケルトンをファイアの呪文で倒す。すると落とし穴のひとつが床に変わって、先に行けるようになる。グズグズしてると元に戻るので注意。

◀スケルトンが死ぬと、落とし穴が床に変わる

矢に毒ガス。トラップいっぱい!

アイスゾーンの落とし穴に負けず劣らず、グリーンゾーンのトラップもなかなかキビシイ。うっかり踏むと壁から矢が飛び出す床があったり、宝箱を開けたとたんに猛毒ガスが吹き出したり……。常に神経をとぎすましておかないと、命がいくつあっても足りない。でも、トラップのある場所には、役に立つアイテム（魔法のスクロールなど）が隠されていることが多いので、トラップにめげずに迷宮探査をしよう。

▲「毒ガス注意」と予告してある。休息してセーブしたほうがいい

▼宝箱を開けたとたん、毒ガスが充満。急いで部屋から脱出しよう

ミノタウロスの像にも注意

宝箱の置いてある部屋に飾ってあるミノタウロスの石像。こいつらは宝箱を守護するガーディアンで、宝を盗もうとすると、モンスター化して襲ってくる。しかも、5～6体いっぺんに攻めてくるから、相手にするのがタイヘンだ。だから、ミノタウロスの石像が並んでいる部屋に入る時は、休息とセーブをすませてから入るようにしよう。また、ミノタウロスの守る宝箱にも、いい物が入っていることが多いぞ。

▲ズラリと並んだミノタウロスの彫像。一見、何の変哲もないけれど…

▼いきなりモンスター化した。狭い通路で1匹ずつ倒すようにしよう

やっと外に出られたけれど

アイスゾーンとグリーンゾーンを抜けると、そこは波止場だった。どうやらブンデビアの城下に出たらしい。だが、のんびり休んでいるヒマはない。波止場の人びとから情報を集め、装備を整え直して出発だ。めざすはブンデビアの城だ。途中にクラーケンがいるらしいが、そんなことは関係ない。一刻も早く、オトシマエをつけるんだ！

▲やっと外に出られたアレス、波止場の人たちはクラーケンにおびえて暮らしていた

▲前作で登場したキャラクター。ガディが波止場にいた。結婚して子どももいるぞ

ドーラの置きみやげ

波止場の網元の家に行くと、倉庫のキーがもらえる。倉庫のなかの宝箱には、ドーラの置きみやげが入っている。ドーラもイキなことをしてくれるぜ。

◀ドーラはアレスよりも先にここにいたらしい

▶ドーラからの手紙。城の塔が次の目的地だ

「クラーケン」の倒し方

波止場の先に待ちかまえるボスキャラ、クラーケン。アレスの周りを脚と頭で囲んで攻撃してくるうえに、脚に受ける攻撃のダメージは、水に潜ると完全回復してしまう強敵だ。こいつを倒すには、サンダーの呪文を使う。クラーケンが現れたら、MPの続く限りサンダーを使いまくり、MPがなくなったらクラーケンの脚から逃げて、ポーションで体力を回復する。もちろんこれではクラーケンを倒せない。しかし、サンダーを使い続けるうちに「魔法攻撃力」のレベルが上がり、サンダーの威力がアップするので、やがてクラーケンをやっつけられるようになる。力押しの技だけれど、確実に倒せる方法だし、レベルアップもできるから、一石二鳥の攻略法だといえる。なお、ポーションをたくさん買い込んでおくのを忘れずに。

▲倒せなくてもいいから、とにかくサンダーを撃ちまくり、MPがつきたらすぐ逃げる

▲賢さ（魔法の攻撃力）が徐々にアップしていき、やがてクラーケンを倒せるようになる

特報 『ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅲ（仮称）』制作進行中！

人気シリーズ第3弾、ついに始動！さらに磨きがかかったシステムに期待！

あの『英伝』のパートⅢの制作が、水面下で着々と進んでいることが明らかになった。今回の主人公は、心やさしき少年ジュリオとお転婆な少女クリス。勇者の血など引いていない、ごく普通のふたりが、巡礼の旅のなかでめぐりあう数々の冒険を中心に、物語は進んでいくという。前二作とはちがう、新しいタイプの〝英雄伝説〟が描かれるようだ。

システムのほうも、いままで切り換え式だった町のマップが、切り換えなしになり、そのまま世界マップの一部として表示されるようになるほか、高さの概念を導入した平面マップが考案されるなど、新しさ満載らしい。きっとだれもがあっとが驚く、ものすごい作品になるぞ！

英雄伝説 Ⅰ

▲ファーレーン王国の王子セリオスが、世界の平和を乱そうとする悪しき存在に敢然と立ち向かう

英雄伝説 Ⅱ

▲セリオスの息子、アトラスが主人公となり、新たな冒険を繰り広げる。スケールは前作以上！

大航海時代Ⅱ

●光栄☎045(561)6861／PC98VM／9800円(税別)(サウンドウェア付12200円)／発売中

マゼランの世界周航以来、16世紀初頭のヨーロッパは後世に〝大航海時代〟と呼ばれる海外進出の時代に突入していた。『大航海時代Ⅱ』は、そんな活気あふれた時代の雰囲気を再現した海洋冒険SLGだ。キミは貿易商として巨万の富を築くか、海賊となって7つの海を支配するか？　それとも冒険家として未知の国めざして船出するか——!?

人生いかに生きるべきか？　多種多様の航海者人生

『大航海時代Ⅱ』の魅力をひとことで言えば、とにかく自由度が高いということだ。極論すれば、プレイヤーはどんなことをしても一定の結果が得られるようになっている。たとえば、右の6人の主人公キャラのうち、アル・ヴェザスなるイスラム商人の目標は、資金を貯め、それを各地の港に投資することによって「オスマン帝国の同盟港を増やす」ことである。得意分野は(商人との)交渉。生い立ちや、能力設定を見れば商売をするために生まれてきた(？)ようなキャラと言えるが、だからといってゲームの始めから終わりまでしみじみこつこつ交易に従事する必要はない。プレイヤーの判断(あるいは気まぐれ……？)によって、彼をいきなり海賊に〝変身〟させても構わないわけだ。交易によって資金を貯めるより、戦艦隊を整え、他国艦隊の富を強奪することによって最終目標へ近づく……それこそ〝商人くずれ〟の海賊誕生ってわけ。反対に、海賊として設定されているキャラを、堅気の商人にするもよし。この場合は〝海賊くずれ〟の商人(？)ってわけだ。ともあれ航海者人生は多種多様。人生いかに生きるべきか？　まずはよ〜く考えてみて欲しいぞ！

めざすは商人？ 海賊？ はたまた冒険家!?

ジョアン・フェレロ

João Ferrero
Age:18　Sex:Male
As the son of Prince Leon Ferrero, João sails for the prosperity of Portugal. In his worldly travels, he hopes to discover the legendary kingdom of Prester John.

◀ポルトガル宰相フェレロ公爵の御曹司。父親から幻の王国プレステ・ジョアンの探索を命じられる

カタリーナ・エランツォ

Catalina Erranzo
Age:18　Sex:Female
This red-haired pirate girl hails from Spain. She seeks revenge on Portugal for the deaths of two men-her brother and her beloved.

◀イスパニア海軍の女性士官であったが、兄と恋人の敵を討つため海軍を脱走。初心者にお奨めのキャラ

エルネスト・ロペス

Ernesto Lopez
Age:33　Sex:Male
Ernesto is a renown geographer from Holland. At the request of the cartographer Mercator, he sails to plot out a detailed map of the world.

◀オランダの地理学者。外見はやさ男風ながら波乱に富んだ人生を理想とする。完全な世界地図の完成が目標

ピエトロ・コンティ

Piedro Conti
Age:53　Sex:Male
The Conti family went bankrupt years ago,leaving Piedro with a large debt to pay. With his knack for exploration, his mission is to make a profit in trading exotic goods.

◀33歳。イタリアのオッサンである。父親の破産により、航海を断念。黄金の国エルドラドの発見を夢みる

オットー・スピノーラ

Otto Spinola
Age:35　Sex:Male
Royal knight of the British Empire, Otto is on a secret mission for King Henry VIII. With a fleet of pirate ships, he must capture all Mercator... sailing under the flag of Spain.

◀イギリスの王室付き騎士。国王からイスパニア艦隊の撃滅を命じられる。とはいえ、与えられた船といえば…

アル・ヴェザス

Al Vezas
Age:19　Sex:Male
Born from poverty, Al has struggled as a tradesr in Turkey for many years. Now, with a merchant ship, he is preparing for a career of trading in foreign lands. He has pledged his life to the pursuit of wealth.

◀トルコ人。貧しい幼年期を送る。その生い立ちゆえに、利にさとく大金持ちになってやろうと機を窺う野心家

結局、一番さえないオッサンを選んじゃったりする

◀勇気53が泣かせる。あんた冒険家だろ？

キャラの中では最年長のピエトロのオッサンである。イタリア出身ってことも気に入ったし、始めっから〝借金〟を背負っているという情けなさもいとおかし。ど〜なることやら……？

STORY ま、何はともあれオッサンがんばれである！

とにかくさえないスタートである

宿屋のおばちゃんに同情されたり……

やたっ！スポンサーめっけ！

時は1520年、ところはイタリアのジェノバ港。ここに道楽者のオッサンありき。冒険家として活躍した過去が忘れられず「船、船が欲しい」と口癖のよ〜に言っていたんだが、友人からおいしい話がもたらされ……。

◀借金を清算してもらったうえ、船の面倒まで。チャンスだ

LESSON 1 まずは資金集めに専念

始めのうちはどのキャラも貧乏。航海技術も未熟、しかも吹けば飛ぶよな小型船で悪戦苦闘を余儀なくされる。一刻も早くこの悲惨な現状を脱却しなければならない……というわけで、序盤攻略編。題して「きっとためになる資金獲得術」。

それにしてもオッサンの序盤は悲惨である。キャラの中には始めっからガレオン(大型戦艦)に乗っているやつもいるというのに、オッサンの持ち船は情けなやカラベル・ラティーナ。それこそボートに毛が生えたよ〜なものである。冒険をしよ〜にも水・食料が続かないし、こんな船に乗って「オレは海賊だ!」なんて主張しても失笑を買うだけ。また、積載量も少ないから、交易しても巨利は見込めぬ。そこでとりあえずの目標は、資金を貯め「まともな船に買え換える」こと。そのためには諸港の相場と特産品情報をしっかりと把握する必要がある。特産品を安く仕入れて、高く卸せば自然と資金も増えて行くというものだ。まずは下写真に注目である!

特産物に注目! 差額でもうけよ!

▲まずはアムステルダムの特産品ガラス玉を商品1あたり金2で購入せり

▼これがマディラ島では金51で売れる! これってほとんど詐欺師の商法だよなあ

ここがオイシイ。諸港特産品紹介なのだ!

上写真のマディラ島(場所は秘密ね)は極端な例ながら特産品の砂糖はオイシイ商品。あとリスボンの岩塩、ロンドンの羊毛といったところが序盤にはお奨めの取扱商品。

嗚呼(ああ)、こんな船が欲しい今日この頃

ナオ

中型帆船。積載量はカラベル級の4倍に及ぶ。乗組員を最低限に絞れば遠洋航海可能。序盤の〝救世主〟的存在である。中古価格は25000から。

キャラック

大型の交易用帆船だ。積載量600はナオ級の25パーセント増し。航海人生を歩む以上は、1度は乗ってみたい船。戦闘用にもかなり使える。

LESSON 2 自分の進路を決定する

遠洋航海にも耐え得る船(ナオ級以上)を揃えることができれば序盤はほぼ終了と考えてもよい。ここで決めなければならないのが「自分の進路」。商人、海賊、冒険家の3種類の中から自分に合った(あるいはキャラに合った)道を選んでいこう!

ゲームを進めるためには〝名声〟(=レベル)をアップする必要がある。とはいえ、ひと口に名声と言ってもいろいろある。まず商人の名声、これは港への投資などを行うことによってアップする。次に海賊の名声。これは海賊艦隊をはじめ他国の艦隊を撃破することによってアップ。最後に冒険家の名声は未知の港や財宝を発見することでアップする。ここで注意しなければならないのが、3種類のうち最も高い値を示す名声がキャラの名声として認知されるということ。どの名声をアップさせるかを選んで、集中的にアップを図ることが〝清く正しい航海者人生〟というわけだ。まずは〝おのれの道〟をしっかりと見定めるべし!

待ちに待った瞬間じゃっ!

▲中古のナオ級を購入する瞬間。これまで小型の帆船でちびちび資金を貯めた苦労が報われるってモノじゃ! ううっ、感涙!

やっぱ冒険家だな!

▼発見物の情報をフェレロ家へ持って行くと金をくれた上、名声がアップ。発見物の重要度によって金額は違うんである!

冒険者初級講座 ナイル河流域ツアーなのだ!

冒険家の事始はナイル川探険と心得よ!

さて、わが主人公のオッサン、「ナイル河でも探険してみよ〜ぜ」との友人の言葉に従って船をエジプトへ。ここで思いもよらぬ収穫があり、冒険家人生の醍醐味を味わったんである。

▲ふふふ、われ集落を発見せり。集落では必ず〝発見〟があるので、熱心に探索すべし!

ロゼッタ石(遺跡) 重要度D
古代エジプト文字が記された、玄武石の黒い石版。上から聖刻文字、民衆文字ギリシャ語という三種類の文字が刻まれている。

ピア・ピラミッド(遺跡) 重要度C
古代黒人王国クシュ族のピラミッド。基底の一辺は10メートル前後と小型だが、斜面角度が急で鋭角的な印象を与える。

コンガマトー(怪物) 重要度C
蝙蝠のような羽を持つ黒褐色の怪鳥。翼長は2メートル以上で、大きく突き出した嘴には鋭利な歯が並ぶ。

イラスト/中野豪

テーブルトーク RPGパラダイス

春。桜の花びら舞うこの季節、あたらしいことを始めたくなるよね。そこで、今回このコーナー、いよいよ日本上陸の大型テーブルトークRPG『トーグ基本ルール』をはじめ、4月から開始されるネットゲーム『クレギオン』の第3弾など、見逃せない情報でいっぱい！

ジャンルを超えたRPG『トーグ』

ROLEPLAYING THE POSSIBILITY WARS
TORG
トーグ基本ルール
新紀元社

『トーグ基本ルール』 新紀元社☎03(3291)0961
TRPG 4800円〔税込〕 発売中

われわれ人類の住む宇宙とは異なる宇宙に住む侵略者〝ハイロード〟たちが、地球の生命エネルギーをであるポシビリティー（可能性）エネルギー奪おうと攻め込んで来た、というのがこのテーブルトークRPG『トーグ』の設定。

ハイロードに侵略された地域では、彼らの住む世界に影響されて、技術や社会の異なる不思議な世界になってしまう。たとえば、イギリスは人々が魔法の力を使い、空をドラゴンが飛び回るファンタジー世界となっている。北アメリカでは恐竜が町を襲い、フランスではサイバー教皇がコンピュータを駆使して人々を恐怖に陥れている。そして日本は大企業に支配され、武道家があちこちで決闘している（笑）。

つまり、SFからファンタジーまでいろんなジャンルの世界がこの地球上に同時に出現してしまったというわけだ。そしてプレイヤーはこのような奇妙な世界の中で、ポシビリティ・エネルギーを身につけた戦士〝ストームナイト〟となって、地球の未来のために日夜ハイロードたちと戦っていくのだ。

〝マルチジャンルRPG〟と名乗るだけあって、このようにさまざまなジャンルのキャラクターが時には協力しあい、時には対立しながら入り乱れるというのが『トーグ』の最大の特徴。だから、魔法使いと忍者とハッカーが、地底戦車に乗って現れた狼男と戦う、なんて光景もこのゲームでは当たり前に起こってしまうのだ。

さらに、『トーグ』のユニークな点は設定だけではない。プレイを盛りあげるためにカードを使いイベントを発生させるというシステムも見逃せない。戦闘などの重要な場面ではカードが引かれ、その指示によっては敵が逃げだしたりハプニングが起きたりといった、バラエティに富んだ結果が待っている。また、プレイヤーも手持ちのカードを使うことで、行動をやり直したり話を横道にそらしたりとプレイを自分に有利な方向へ持っていくことができるのだ。

◀カードには状況に応じたセリフがあるので、大声で読んでみよう

New Line Up

『クレギオン』の新シナリオが開始！

ボックスセットも発売され、さらには先日終了したシナリオ＃2も大好評だったSFネットゲーム『クレギオン』。現在、あらたなシナリオ〝ラストミレニアム〟の参加者を募集中だ。

今回の舞台は、宇宙港を中心とした豊かな貿易都市と、貧困と暴力が渦巻くスラムの両面を持つ惑星〝カンテンツ＝ステンツ〟。参加者はこの惑星の住人となって、キャラクターの行動をゲームマスターと手紙でやり取りしながら冒険を繰り広げていく。さらには日本全国に散らばるほかの参加者と、情報を交換しあったり直接会ったりすることだってできるのだ。

参加者のキャラクターが選ぶことのできる職業は、語り部からヤクザまでさまざま。それに応じて、キミが出会うことになる事件もほのぼのしたものから派手なアクションものまであるから、好みにあった冒険を見つけてくれ！

『クレギオン＃3』への参加方法やパンフレット請求に関しては、次の住所まで、自分の住所、氏名を明記のうえ、ハガキでお問い合わせください。
〒221 神奈川県横浜市神奈川区台町11の30 台ビル11号 有限会社 ホビーデータ
「クレギオン」パンフレット請求係

超巨大都市登場!!
『ヴァーチャル・シティ』

サイバーパンクRPG『メタルヘッド』に、待望のシティガイド『ヴァーチャル・シティ』が登場だ。今回の目玉は、日本をはじめ、インド、南アフリカ、オーストリア、南米、西欧と、世界中に点在する6つのメガシティ。リゾート向けから、時代の先端をいくハイテク都市まで、過激でクセのある都市が勢ぞろいだ。

まずは、都市で生活、冒険を繰り広げるキャラクターたちのために、ひとつひとつのシティについて細かいデータを満載。各シティの構造や自然環境、シティを裏であやつる巨大企業などの情報はもちろんのこと、使われている言語や通貨、食べもの、独特の風習といった日常生活に欠かせないものまで、しっかり解説されている。さらに、メガシティ間を飛び回り、活躍するキャラクターのために、トラベルガイダンスも用意されているのだ。いっきに広がったあたらしい舞台で、リアルな冒険を楽しもう！

VIRTUAL CITY
ヴァーチャル・シティ

『ヴァーチャル・シティ』
ホビージャパン☎03(3354)9341
サプリメント 2000円〔税込〕 発売中

『ホワイトヘクスパッド』プレゼント

テーブルトークRPGでも戦闘には力がはいるもの。フィギュアを使うリアル派の人には、この『ホワイトヘクスパッド』はどうかな？ ヘクスが大きめだから、フィギュアがヘクスからはみ出さないし、いくらでも連結可能だから、マップ作りもらくらく。今回は発売元のギルドから、これを10名にプレゼント。アンケートはがきのプレゼント欄『ホワイトヘクスパッド』に書いて送ってね。

ホワイトヘクスパッド

※『ホワイトヘクスパッド』に関するお問いあわせ先：〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町2丁目10の7 グレース神戸2F ☎&FAX 078(331)5133 エンジョイスペース・ギルド

AMERICAN PARADISE Special

'93CES in Las Vegas スペシャルレポート

高性能でありながら安価なDOS/Vマシンの大躍進や、32ビットゲームマシンの登場など、ちょっと前にはウワサや予想でしかなかった状況が、突然現実になってしまうのが、この業界。

当然、そういったマシンを買う立場であるボクたちにとっても、来年の事がわかっていたほうが、いろいろ買いやすくて大助かり。

そんな意味で、今年の1月7日から10日にかけてラスベガスで行なわれた「ウインターCES'93」は、われわれゲームメディアに関わる者にとっても、キミたちのこれからのゲームライフ(?)を占う上でも、将来を左右すると～っても重要なイベントなのである……はずだから、このレポートは必見だぞ。

高性能ハードが生みだす良質なソフトを見た!

CES会場全体の広さを10とすると、一般家電が5、パソコン（ハードを含む）が3、スーパーNESが1、ジェネシスが0.7、その他0.3って感じで、アメリカにおけるパソコン普及率が、いかに高いかを実感できる。

それに加え、今回は、パイオニアのLD-ROMマシン〝レーザーアクティブ〟と、32ビットのゲームマシン〝3DO〟が発表された。とくに〝3DO〟は、欧米の主だったソフトメーカー80社がすでに参入表明をしているため、将来性の高さはバツグン。日本での発売日はまだ未定ながら、松下電器から発売される予定（詳しくはP.10を）。

パソコンソフトのブースを見ると、とくに目を引くのがオリジンソフトなどを傘下に持つEA(エレクトロニック・アーツ)の巨大なブース。ソフトもフライトシミュレータから教育用まで、スーパーNESからCD-ROMまで幅広く、さしずめソフト界の総合商社といったところ。

その他のソフトハウスは、1つ1つのブースはとても小さいけど、とにかくクォリティの高いものがじっくり制作されている。傾向としてはRPG、SLGを問わず〝リアルタイム性〟がすご～く重視されている。これはパソコンの処理能力が大きくモノをいう部分なので、安く高性能なハードがそろえられるアメリカならではの特徴。日本ではDOS/Vマシンの普及が始まったばかりだけど、お金をかけずにゲームを楽しめるアメリカのような環境がそろうなら、もっとゲームライフが楽しくなるのに、と思わずタメ息。アメリカ人がうらやましい……。

ソフトはIBM系が強し!

◀ナポレオン戦争のSLG「フィールド・オブ・グローリー」

▶「パイレーツ・ゴールド」

▲版権物がウリのキャプストーン

▶SF小説「リングワールド」ゲーム化!

▶「ウィザードリィ」で有名なサーテック

▲台湾のソフトハウス。アニメっぽいノリのゲームを発表

▶IBMマシン対応のジョイステック。この感覚がすごいよなぁ

▶「ウルティマ」生みの親、ロード・ブリティッシュ氏

◀シグノシスは「レミングス2」を発表

▶IBM対応のジョイスティック。フライトシミュレータ向きと書いてあったが…

▲メガテクは『人形使い』など日本のHゲームを移植していく予定らしい

◀F1シミュレーションのプロモートに本物のF1カーを展示したマイクロプローズ

◀マイクロプローズのフライトシミュレータ『ドッグファイト』

ビショップ小峯のゲーム1本釣り

瀬戸は日暮れて 大峯小峯

今月のお題

トキオ

●アートディンク☎043(279)9392／PC98VX、FM-TOWNS／12800円〔税別〕／発売中

全国制覇のできない男

3年ほど前、IBM-PC版の『シム・シティー』にハマって以来、私はいわゆる〝育成シミュレーション〟を好んでプレイするようになった。『レイルロードタイクーン』『プリンセスメーカー』『キャッスルズ』、そして『シヴィライゼーション』。ほとんど間をあけずにいい作品が次々と登場したのはラッキーだったと思う（その反面、激怒モノのひどい作品もいくつかあった）。そして今年、またおもしろい育成シミュレーションに出会えた。それが『トキオ』だ。

ところで私は、ウォー・シミュレーションの類を最後までプレイした経験がほとんどない。ここに〝日本統一〟を目的とするゲームがあったとしよう。最初の2～3カ国を滅ぼすまでは、新鮮な気持ちでプレイできるから合戦も楽しいけれど、全国制覇を達成するには、さらに何十回もの合戦を戦い抜かねばならない。ところが、たいていの場合、合戦の内容にほとんど変化はないので、残りの合戦は同じことのくり返しになってしまう。もちろんこれは言い過ぎだが、気が短いうえに飽きっぽい私にとっては、合戦は面倒このうえない作業に感じられてならない（とくにヘックスマップを使った戦闘）。そんなわけで私は、たいていのウォー・シミュレーションを途中で放り出してしまうのである。

それに対して、何かを育てる育成シミュレーションは、結末にバリエーションがあり、どういう結末を迎えるか、やってみなければわからない。したがって、最後までドキドキする感覚を失わずにプレイすることができる。私が育成シミュレーションをプレイするのは、育成シミュレーションのそういうところが好きだからだ。

＊

というわけで、ビショップ小峯です。今月から始まるこのコーナーは、ゲームに関する私のヨタ話をみなさんに聞いてもらおうという、いきあたりばったりのコーナーです。タイトルからしてスゴいでしょ（笑）。

さて、第1回目の今月は、アートディンクひさびさのクリーンヒット、『トキオ』の話を中心に、育成シミュレーションについてお話ししましょう。

電話システムの巧妙さ

『トキオ』をプレイして興味深く感じたのは、電話で住民の声を直接聞けるシステムだ。住民の声を聞くことで、どんな公共施設をつくればいいか、どのように環境を整備すればいいかがわかるようになっている。一見、ユニークさを狙ったように見えるこのシステムだが、その裏には、ユーザーをゲームに引っ張り込むための、巧妙な仕掛けが隠されていることを見逃してはいけない。

新しいタイプのゲームというと、システム面で従来のゲームとの共通性がないため、どうやってプレイしていいかわからず、とっつきが悪くなりがちである。この『トキオ』も新しいタイプのゲームに属するわけで、事実、パッと画面を見ただけでは、いかにもとっつきが悪そうに見える。ところがここに「電話をかける」という、ごく日常的なコマンドが加わることで、ゲームに対する親しみがグンとアップする。「電話」というファクターひとつで、プレイヤーはすんなりとゲームに入り込んでいけるようになるのだ。さらに、電話の受け答え（住民の声）のなかに「××してください」とか「○○を作って」などのメッセージを入れておくことで、プレイヤーにさりげなく「これから何をすればいいか」を示していることも見逃せない。電話の声に従って行動するうちに、だんだんとゲームの要領がわかってくる……これほど自然でわかりやすい導入法は、いままでなかったのではないだろうか。

しかし、このシステムのもっともすごいところは、ほとんどの人が上記のことを意識せずにプレイしていることだと思う。

さて、理屈をコネるのはこのへんでやめにして、お次は『トキオ』をプレイしての感想をいくつか書かせてもらおう。

日本音楽著作権協会（出）許諾第9272928 201号

▲イタズラ電話をする区長ってのも無邪気でいい(?)

▲明るい声で冷たいことを言われると結構ショック

区民の陰口が聞こえてくる!?

『トキオ』でいちばん気になるモノといったら、やはり「支持率」だろう。あの数字が1%上下するたびに、笑顔になったり、しかめっつらになったり。とくに、支持率の低い町に電話したとき、「しっかりしてちょうだい」とか、「誰がやっても同じだよ」とか言われたら、結構ショックなもんだ。町中の住民が「あの区長はダメだ」「あんなヤツ、やめさせちまえ！」などと陰口をたたいているような強迫観念に襲われる。で、あわてて公民館や学校のひとつも建てて、住民のごきげんを取ったりして……。我ながら小心者だなあ、と思わず苦笑いしてしまう。

『シム・シティー』でもそうだったが、住民たちのリクエスト（ワガママ）には腹の立つことが多い。思わず、「なんだとコラ、住民の分際で！」などと、モニターをどなりつけてしまったりする。実体のない、メモリー上の住民たちとの対話やケンカは、文字どおりの〝ひとり相撲〟で、ハタからは滑稽にしか見えないだろうが、プレイヤーにとって、これほど楽しいことはないと思う。

『トキオ』への不安

さて、私のトキオ区はまだ半分ほどしか埋め立てられておらず、本当の勝負（？）はこれからといったところだが、『トキオ』はどこまでプレイしたら〝終わり〟なんだろう。

どんなゲームにも終わりはある。たとえばロールプレイングゲームなら、最後の親玉を倒せば終わりだろうし、アクションやシューティングなら、最終面をクリアすればそれで終わりだ。ウォー・シミュレーションも、すべての敵を全滅させれば終わりになる（もっとも私の場合は、前述のように、戦闘（合戦）に飽きた時点でそのゲームに対する興味が失せるので、そこが実質的な終わりになるのだが）。そして『プリンセスメーカー』や『シヴィライゼーション』のような、最終目的が明確な育成シミュレーションは、目的を達成した時が終わりとなる。そしていずれの場合も、ゲームを終えたプレイヤーは、達成感と充実感を味わうことができる。

▲建物が増えると、することがなくなってきてヒマ

ところが、『シム・シティー』や『トキオ』の場合は、明確な最終目標がないため、ハッキリとした終わりがない。逆に言えば、続けようと思えばいつまでも続けられるのだ。プレイをやめようとするなら、プレイヤー自身が「よし、これで終わり！」と、どこかで見切りをつけるしかない。

『シム・シティー』にハマったのは最初に書いたとおりだが、いつもメガロポリスを目標にプレイしているのに、たいてい途中で超えられない壁にぶちあたり、挫折することが多かった。さんざんハマったあげくに挫折感（と言うほど大げさじゃないか……）を味わって終わる……。なんだかものすごく情けない、むなしい話じゃないだろうか？　『シム・シティー』は大好きだったけれど、このへんに不満があった。そして、おそらく『トキオ』にも、そういうことがあるんじゃないかと私は思う。それが『トキオ』に対して感じている、ちょっとした不安だ。

独立国へ向けて

聞くところによると、トキオ区を大きくしていくと、いずれ地球の管理を離れ、独立国になるらしい。独立国になったあかつきには、花火をドカドカ打ち上げて、盛大にお祝いしてもらえるとうれしいな〜、なんて思いながら、今日もがんばって陽気な区長さんを続ける私である。では、今月はこれにて。

▲地球からの独立を目標に、今日も区長はがんばるのさ

ビショップ小峯のワガママ!!

キレイに整地しないと気がすまない……

『クイズ100人に聞きました』の「あるあるある〜!」じゃないけれど、新しい土地を整地するとき、端っこがデコボコしていると、なんだか気分が落ち着かないとか、虫食いのようにポッカリと穴が空いているのが耐えられないっていう人はいないだろうか？　それから、道路をジグザグに作るのが大嫌いで、道路は碁盤の目のようにするのが当然と思ってる人や、道路を延ばそうと思ってたところに民家が建つと、ものすごく腹が立ってしまう人はどうだろう?

実は、私がそうなのだ。土地はいつでもキレイに埋め立てないと気がすまないし、虫食いなんてもってのほか。道路はまっすぐ長くないとイヤだ。自分の部屋は散らかり放題のくせに、ゲームの中の町はキレイにしないと気がすまないなんて、こういうのをサイバー神経質とでも言うんだろうか。

どいつもこいつも自由と無秩序をはき違えておるっ

サザン　アイズ

3×3 EYES

さんじやんへんじょう

三只眼變成

●日本クリエイト☎0729(90)2525／PC98VM／14800円(税別)／発売中

その高い完成度で原作つきゲームの新境地を開くかと評判のAVG『3×3EYES』！　美しいグラフィックとなめらかなアニメーションでつづられる冒険物語の世界へパイや八雲とともに旅立てるファンにはたまらないゲームだぞ！　さらに今回はこのゲームを生みだした実力派アニメ製作集団・南町奉行所への突撃取材も敢行！　果たしてゲームにまつわるどんな裏話が飛び出すか？

今、動きだす！

このゲームのウリはいろいろあるけど、ここでは物語がゲーム用につくられた完全オリジナルストーリーってことに注目！

今から約300年前に栄えた強大な力を持つ妖魔・三只眼。そして、その三只眼の力をただの人間に宿らせる力を持つという寄生虫・眼宿蟲。プレイヤー操る主人公はごくふつうの高校生だったが、偶然にもその寄生虫に取り憑かれたことから、三只眼の力を手にいれようとする敵に命を狙われてしまう。そして人間に戻るためにパイや八雲の力を借りて、イラン、ギリシャ、そしてヒマラヤと数々の舞台で冒険を繰り広げるのだ。

オリジナルストーリーということで「イメージが崩れるのでは……」と不安になってる原作ファンもいるだろうけど、その点は心配無用！

原作を十分に吟味したうえで練り上げられたストーリーだから、おなじみのキャラたちの行動やセリフ回し、さらに眼宿蟲を守る一族の美少女戦士・スージンを始めとするオリジナルキャラにも『3×3』らしさがあふれている。原作ファンでも安心して遊べる、良質のアナザーストーリーなのだ！

未知なる『3×3 EYES』の物語!!

原作者に聞く!!

高田裕三氏にインタビューだ!!

ゲームの原作、ヤングマガジン好評連載中『3×3 EYES』の作者、高田裕三先生にアンケート形式でインタビュー！

パソコンはお持ちですか？　またはゲーム機はなにかお持ちですか？

パソコンは持っていません。スーパーファミコンならあります。

ゲームはお好きですか？　また、好きなゲームは？

ボンバーマンとか。パソコンゲームは知らないのでちょっと……。

パソコンゲーム化の企画を初めて聞いた時の感想をお聞かせください。

未知の世界なので、なんともいえないような……。

電撃王読者、高田裕三ファンに一言お願いします。

いつもいつもありがとうございます。僕はゲームにうといのでゴメンなさい。

◀ファンにはおなじみ、高田裕三氏の自画像。連載中のいそがしい中、ありがとうございました

◀「パソコンはわからないので」今回はパッケージアート&店頭ポスターのほうで参加したのだ

Ⓒ高田裕三／講談社　ヤングマガジン

物語を支える土台もすごいぞ！

とかくその高度なグラフィックや、オリジナルストーリーばかりが話題になりがちな『3×3ＥＹＥＳ』だけど、けっしてそれだけがウリのゲームではないぞ！

原作が超人気コミックだけに黙っていてもある程度は売れるだろう。だけどその人気ゆえに下手なものを作ったらファンの反応が怖い！

そんなプレッシャーがうまく働いたせいもあるのか、ゲームのできはなかなかGOODだ！　細かくていねいなグラフィック、遊びやすくストレスのたまらないシステム、けっして目立ちすぎず要所要所で効果的につかわれているアニメーションなど、『3×3ＥＹＥＳ』の世界をうまく再現しようとするスタッフの気配りと工夫がゲーム全体にあふれているのだ。そんな努力のかいもあってか、『3×3ＥＹＥＳ』は実にバランスの良い、洗練されたＡＶＧに仕上がっているぞ！

SYSTEM

謎解きがなく、ストーリーを楽しむのが目的の『3×3ＥＹＥＳ』だけに、システムにも工夫が凝らされている。

まずその場面で使えるコマンド以外のアイコンはクリックしても反応しないので、詰まった時にすべてのコマンドを試すような、今までのＡＶＧにありがちだった苦労はなくなった。

さらに一度実行したコマンドは他のコマンドに変更しない限り有効なので、複数の人と連続して話したり、繰り返し物を調べる時などとっても便利だ！

ANIMATION

本職のアニメーターがプログラマーの苦労もかえりみずつくっただけあって、絵のサイズは小さくても動きは自然でなめらか！　ディスク３枚を使ったオープニングは、パソコンゲームとは思えないクォリティだ。

動く

GRAPHIC

このゲームのグラフィックの良さはもう耳にタコができるほど聞いていると思うけど、みんなはキャラばかりに目がいっていないかな？　キャラを支える背景や光の照り返しのような特殊効果など、目だたないところにも力が入っていて、画面にリアリティあふれる深みをつくりだしている。

ゲームとコミックのアヤシイ関係

メディアミックスという言葉が登場して久しいが、パソコンゲーム界の現状は？　コミックのゲーム化、アニメとゲームの融合をテーマにちょっと考えてみよう。

「人気コミックのゲーム化」は、日本のコンピュータゲームの歴史で、比較的早い時期に登場し、過去にはヒット作もあった。でもファミコンなどの家庭用ゲーム機の世界では今もヒット作も多いのに、パソコンゲームでは最近特にヒットがないのはなぜなんだろう？

家庭用ゲーム機ソフトでは「手軽に遊べる」ことが重要なため、アクションゲームなど限られたジャンルにならざるをえなかったが、むしろそれがプラスになったようだ。ユーザーの性質もあってか、パソコンゲームには特に新しさ、斬新さが評価の最重要点になる。その中で原作ファンの心をつかむのは難しいことなのだ。グラフィック中心の従来のAVGのスタイルでは、原作ファンをつかめてもパソコンユーザーの評価は得られない。いかにコミック人気があろうとも、それだけではパソコンゲームでは苦戦を強いられるのだ。

『3×3EYES』は現在ナンバー１の人気コミックのひとつをゲーム化したということだけではなく、パソコンゲームとしての魅力も多い。AVGのスタイル自体はオーソドックスながらオリジナルのシナリオや、質の高いグラフィックとアニメーション、そのアニメを繰り返し、また見やすい位置で楽しめるウインドウシステム、と多くの注目すべき試みがなされている。今後、「コミックのゲーム化」にどのような影響を与えるかも楽しみなのだ。

◀キャラの個性と格闘技。スーファミ版『らんま½爆裂乱闘篇』（メサイヤ）は大ヒット

◀パソコンでも『らんま½』（ボーステック）をはじめ、数多くの人気コミックがゲーム化された

◀現在待機中の新作『ああっ女神さまっ』（バンプレスト）も、どんな仕掛けがあるか期待される一本

「南町奉行所」大いに語る

ストーリーからグラフィック原画まで、この『3×3EYES』の開発を中心となって進めてきた「南町奉行所」に、先月号に続いて直撃インタビューを敢行！　前回の取材では製作作業が終わった直後におうかがいしたのだけれど、今回は完成したゲームを実際にプレイしてもらいながらその感想を聞かせてもらおうという企画なのだ。

取材班が訪れた日は、なんと「南町奉行所」のスタジオが明日にはお引越しという忙しい時期。そんな大騒ぎの合間をぬって、いろいろと興味深いお話を聞いてきたぞ！

「背景の質感はアニメ映画以上!!」

まずはみなさんに、完成したソフトについての感想を聞いてみた。

「アニメーションがよく動いてますね。とにかく原画がすごい枚数だったので、ほんとにこれがコンピュータに収まるのかと思っていたんですが……日本クリエイトのスタッフのみなさんには頭が下がりますね」

そう答えてくれたのは、このゲームで脚本と全体の構成を担当された山崎さん。作画監督である西井さんも、

「もうCGはバッチリです。グラフィッカーのみなさんが、ほんとうに力をいれて作業をしてくれているのがよく分かりますよ。人物なんかはもちろんですけれど、背景とかでも質感の表現なんかアニメ映画ではできないようなものになっていますね」

と、画面を見て感心されていた。

ところで、製作段階で苦労された点は？

「物語のスケールが大きく登場人物があっちこっちに出かけていくので、とにかく資料集めには苦労しました。イランなんて、いままでは物語の舞台になることはまずなかったですからね」

と、答えてくれたのは絵コンテと原画を担当されたつるやまさん。

「ほら、この図書館の場面なんかも、スタジオの近所にある図書館がモデルなんですよ(笑)。それから世界中をあちこち出かけるというのは、古くから歴史があって、しかも原作に登場していない地域を舞台にしたい、という講談社側の希望を実現させてみました」

と、山崎さんが教えてくれた。やはり、原作ものはいろいろと難しいみたい。しかもその原作が『3×3』のように人気の高い作品ならおさらなのだろう。

◀南町奉行所と日本クリエイトの双方が心血を注いだグラフィック。その完成度には驚くばかりだ

▶資料集めに苦労したというイランの場面。そのかいあってか、雰囲気は満点だ

山崎さんも感心したリピート機能

▲「この、アニメーションを見返せるというのは画期的な発想ですね」と、脚本の山崎さんも感心しきり

▲付属のオリジナルビデオでは、ゲームの原画を使ってアニメーションを制作しているのだ。CGと見比べると、このゲームでの「南町奉行所」の役割の大きさがよくわかる

気鋭のアニメ集団「南町奉行所」

'88年、当時フリーだった山崎理、つるやまおさむ、大貫健一の三氏により結成されたフリースタジオ。命名者は大貫氏。のちに西井正典氏も参加、現在に至る。全員が監督、作監クラスの一流メンバー揃い。また山崎氏はコミック原作、大貫氏は「ウイングス誌」にコミック連載中など、各自それぞれ個人単位でも活躍中なのだ。代表作「妖刀伝」「武神」「紅いハヤテ」。

◀「妖刀伝」(日本ビクター)。南町奉行所のデビュー作にして代表作。監督&原案・山崎理、作監&キャラデザ・大貫健一、絵コンテ&原画・つるやまおさむ、原画・西井正典

南奉行所よりお知らせ／スタジオが引越しました。新住所は以下の通り。〒177 練馬区関町北1-23-15田中屋ビル401

「主人公のキャラデザインがいちばん悩みました…」

西井さんも、原作のあるキャラクターを描く難しさを語ってくれた。

「とにかく原作の高田さんの絵に忠実に、ということを心がけました。とはいっても実際に描いているのは別の人間なのですから不安もありました。でも、自分でいうのもなんですが、やってしまえばなんとかなるもので(笑)」

パイや八雲のほかに、スージンなどのゲームオリジナルのキャラも登場しますが？

◀このゲームのオリジナルキャラであるスージンは、主人公とともに物語を引っ張っていく存在だ

▶原作でもおなじみ妖撃社のメンバーが勢ぞろい。絵柄だけでなくセリフ回しまで原作の特徴が生かされている

「オリジナルキャラでは、じつはいちばん苦労したのは主人公のデザインなんです。八雲とはちがってふつうの人間の感じを出したかったのですが、この普通というのが難しくて……結局、特徴がないんですよ。それに比べてスージンなどの性格がハッキリした人物は楽でしたね」

と、西井さん。キャラクターデザインひとつをとってもいろいろな問題があるんだね。

ではコンピュータゲームをつくる上で、なにかアニメとちがった点は？

「絵コンテでは、オープニングの場面はアニメ映画のようにひとつの動きを連続した複数のカットで構成してあるんです。ところが、実際のゲーム画面ではハードの制約だと思うんですが、こんなふうにカットとカットの間に真っ黒な画面が出てしまったんです」

と、画面を見ながら語る山崎さん。

それに応えてつるやまさんも

「だから、それを計算して逆に絵コンテのカット割りに利用すればよかったんですが……そういった意味で今回の作業はいろいろ勉強になりました」

とのこと。さらに山崎さんは「絵コンテもそうなのですが、脚本も完全にアニメ映画と同様の形式でつくっています。日本クリエイトさんのほうから、アニメのようなやり方でつくってくれて構わない、そうすればこちらのほうでゲームの形式にするから、といってくれまして……。こうして完成品を見てみると、かなり場面の描写とかを付け加えてゲームらしいつくりにしてくれていますね」

というお話も聞かせてくれた。

▲西井さんがデザインに苦労したという主人公。できるだけふつうの感じにしたというけれど、かなり二枚目のような気も……

それでは最後にお聞きしますが、今後もゲームのお仕事をされる予定はあるのでしょうか？

「ええ、じつは『3×3ＥＹＥＳ』をTOWNSに移植できないかという話もありまして、そのときは声優さんも起用したいなと思っています。さらに日本クリエイトさんとは、すでに新作が進行しています。次回はAVGではなく、少し変わったものを考えています」

と、山崎さん。これからアニメだけでなく、ゲーム界でも南町奉行所の活躍がどんどんと見られそうだぞ！

みなさん、どうもお疲れさまでした……

脚本・構成 山崎 理

◀ＯＶＡ『妖刀伝』『武神』などの監督で知られている山崎さんは、この南町奉行所の代表取締役でもあるのだ。乱入してきた取材班に、いやな顔ひとつせず協力してくれた

作画監督 キャラクターデザイン 西井正典

◀ＯＶＡ『デトネイター・オーガン』などの作画監督である西井さん。今回の取材でも、作画関係を中心に熱弁をふるってくれた

絵コンテ・原画 つるやま おさむ

◀前回の取材ではお会いできなかったつるやまさんは、OVA『紅いハヤテ』の監督や『エリアル』の作画監督である。ゲームはあまりプレイしたことがないとのこと

本格的にアニメーション時代を迎えたパソコンゲーム

「ゲームにアニメーション技術を導入する」。この試み自体はかなり以前から積極的に行われている。当初、目パチロパク程度だったものが、より大きくスムーズなものへ。今やゲームに不可欠な要素といってもよい。

ガイナックスの成功が、ゲームにおけるアニメの役割を変えた。以前でも、キャラデザインなどでは有名アニメーターが担当することもあったが、ゲームの製作そのものにアニメの一線級のスタッフが参加し始めたのだ。アニメ映像で培われたキャラの見せかた、ストーリー演出のノウハウをゲームに持ち込んだ手法が、受け手のみならずゲーム制作側にも衝撃を与えた。『3×3EYES』でもプログラミング以外の部分は南町奉行所が製作の中心になっており、グラフィックの美しさはもちろん、アニメーションシーンを含むゲーム全般にわたってアニメ製作のノウハウが活かされたつくりになっている。

ハードの進歩にともない、近い将来にはマルチメディアが本格的に普及するのは確実。パソコンゲームも今後、映像畑出身のクリエイター参加がますます増えていくことだろう。良くも悪くも、パソコンゲームの未来の一方向であることはまちがいないことだ。

◀TVアニメ版と同一スタッフの手による『ふしぎの海のナディア』(ガイナックス)

▶安価高性能ハード登場で、いっそうアニメ技術が重要となる。『シャムハト』(データウエスト)

アーケードパラダイス

ビデオゲームにメダルゲーム、カーニバルゲームなどなど、たくさんの娯楽機器が一堂に会するビッグイベント「AOUショー」が、さる2月16日、17日の両日、千葉の幕張メッセで開催された。今回のアーケードパラダイスは、ショーで登場した最新ビデオゲームの紹介だ！

速報！ AOUショーレポート

格闘ゲーム総進撃！

『ファイナルファイト』と『ストリートファイターⅡ』。カプコンの２つの作品の大ヒットをきっかけに、ビデオゲームのトレンドが格闘ゲームへ移行してからもう２年あまり。ビデオゲームの流行といえば、半年ほどですたれてしまうのが普通だったが、今回の格闘ゲーム熱はいまだに冷める様子がない。それどころか、今年のAOUショーに出展されたビデオゲームのなかでも、とくに格闘ゲームには注目が集まった。そこで今回の特集は、ズラリと勢ぞろいした新作格闘ゲームを一挙に紹介する。各社ともアイデアを凝らした作品ばかりで、目移りしてしまう。このなかから、ポスト『ストⅡ』の座につく格闘ゲームが出るかもしれないから、今のうちに目をつけて、練習しといたほうがいいかもよ!?

マッスルボマー●カプコン

〝本命〟カプコンが放つ新たな格闘ゲーム。正統派ファイター・ザラゾフ＆コルト、野性児・ゴメス、市長・ハガーなどなど、個性的なレスラーをコントロールして世界チャンプをめざす、本格プロレスアクションだ。今回は、人間対人間の対戦プレイに加えて、人間ふたりでタッグを組んでコンピュータと戦う、協力プレイもできるぞ。

◀必殺技が決まったときはスカッとする

◀チームバトルロイヤルはメチャ盛り上がる

タイトルファイト●セガ

実在のボクサーの動きや重量感をリアルなグラフィックで再現したボクシングゲーム。敵と向かい合うようなアングルは迫力満点。また、アームレバー２本によって操作するので、本当に相手を殴っているような気分。エキサイトすることうけあいだ。

▶ふたつのモニターが並んだ対戦型機

◀本当に戦っているような気分になる迫真の画面

まだまだあるぞ！

なにも格闘ゲームばかりがゲームじゃない。ほかのジャンルのビデオゲームだって負けちゃいない。各メーカーの期待の新作をチェック！

コナミ

『ガイアポリス』　アーケードにはめずらしい本格アクションRPG。『ミスティック　ウォリアーズ』　機甲化忍者軍団対正義の忍者たちの格闘アクション。『プレミアーサッカー』　サッカー元年にふさわしい本格派。

ガイアポリス

◀戦うことでキャラクターのレベルが上がっていく

ミスティック　ウォリアーズ

◀さまざまな忍術が炸裂するダイナマイトアクション

プレミアーサッカー

◀'93年のトレンドを先取りしたサッカーゲームだ

データイースト

『ナイト　スラッシャーズ』　人間を滅ぼそうとする伝説の魔物と、正義のモンスターハンターたちの壮絶な戦いを描いた、爽快感バツグンの格闘アクション、２〜３人同時プレイ可能で、強力な合体技も使える。

ナイト　スラッシャーズ

◀気分爽快、なんでもブチ壊す超過激アクション！

アイレム

『海底大戦争』　地殻変動で世界の４分の３が水没してしまった未来。悪の組織D.A.S.の野望を打ち砕くために出動した新型潜水艇〝グランピア〟が大活躍する、海洋ロマン横スクロールシューティング。ふたり同時プレイ可能。

海底大戦争

◀荒れ果てた地球の海を、スーパー潜水艦が突き進む

©CAPCOM ©KONAMI 1993 ©1993 DATAEAST CORP. ©1993 IREM CORP. ©SEGA
©1993 NAMCO ©1993 SNK CORP. ©1993 JALECO LTD. ©TAITO CORP. 1993

ファイターズヒストリー ●データイースト

世界各国から選び抜かれた９人のスーパーファイターたちが、世界一の格闘王をめざしてぶつかりあう対戦格闘アクション。『ストⅡ』と同じく６つボタンを駆使して戦うテクニカルな戦闘は、興奮度バツグン。各ファイターのくり出す多彩な技の数々、そして豪快な必殺技が見ものだ。

◀９人のなかから好きなファイターを選べる

◀数々の攻撃パターンを使い分けて、ライバルを倒す

ナックルヘッズ ●ナムコ

１対１の戦闘格闘ゲームに飽きたらなくなった上級プレイヤーに贈る、バトルロイヤルアクション。なんと最大４人のプレイヤーが入り乱れて戦うことができる。複数の相手を敵に回す戦いは、１対１のバトルよりも戦略性が高く、駆け引きが重要。必殺技をうまく使って、ナンバー１の座をつかめ！

▶４人が同時に対戦できる、史上初のシステムだ

▶世界中から集められた強者たちによるバトルロイヤル!!

ファイヤー・スープレックス
餓狼伝説2 ●エス・エヌ・ケイ

『ファイヤー・スープレックス』は、プロレス界の頂点に立つ男を決める「世界無差別級王座統一戦」に挑むレスラーの戦いを描いた作品だ。通常のリングでの戦いだけでなく、凶器使用OKのストリートマッチや、ロープに電流が流れるリングでのデスマッチなど、多彩なシチュエーションが用意されている。ふたり対戦のほか、タッグ戦も楽しめる。そして、おなじみ『餓狼伝説２』。すでにゲームセンターに並んでいる作品だけあって、達人プレイヤー級がたくさんいたぞ。

◀すでにゲームセンターで大人気の『餓狼伝説２』

◀ストリートファイトはルール無用。毒霧攻撃だ

◀ボタン連打でテクニックゲージが増え、技がかけられる

NEWS 『餓狼伝説２』超必殺技コマンド公開！

いままで秘密にされていた、『餓狼伝説２』の超必殺技の出し方が公開された。自分のキャラの体力ゲージがある程度減り、赤く点滅しているときに下のコマンドを入力すれば、通常の必殺技以上の破壊力を持った超必殺技が炸裂する。対戦プレイで相手のド肝を抜いてやろう！

▲パワーウェイブの何倍もの威力を持ったパワーゲイザーがジャストミート

テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→と同時にB・C(ボタン)
アンディ・ボガード	強裂破弾	↓に溜めて↘→と同時にB・D
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘と同時にB・C
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→と同時にB・D
ビッグ・ベア	ファイヤーブレス	→↘↓↙→と同時にB・C
山田　十平衛	ダイナマイトいずな落とし	↙に溜めて↓↘と同時にB・C
チン・シンザン	爆雷砲	↙に溜めて↓→と同時にB・C
不知火　舞	超必殺忍蜂	→↙→と同時にB・C

※キャラクターは右向きです。

ナムコ

『ラッキー＆ワイルド』　ひとりめがドライビングとショット、ふたりめはショット専門という変則ふたりプレイが楽しめるカーチェイス・アクション。『スーパーワールドコート』　４人までいっしょに楽しめるテニスゲーム。個性的な選手が揃ってる。

ラッキー＆ワイルド
◀ガンガン撃ちまくりながら進むドライブゲーム

スーパーワールドコート
◀各得意技には特徴があるので、選手選びは慎重に！

ジャレコ

『サイバトラー』　遠距離攻撃用のショットと接近戦用のビームソードで戦うロボットシューティング。『グランプリスターⅡ』　通信で最大８人までの同時プレイが可能なレーシングゲーム。一定時間エンジン性能をアップさせる「オーバーテイクボタン」の採用や２つのオリジナルコースを加える（全４コース）など、より白熱したレースが楽しめる。

サイバトラー
◀遠距離の敵はビーム砲　近くの敵はソードで攻撃するロボシューティング

グランプリスターⅡ
◀クラッシュや天候の変化で刻々とコースは変化する

タイトー

『スーパーチェイス』　体当たりが爽快なドライブゲーム『チェイスHQ』シリーズの最新作。ムービングシートで迫力バツグン。『ハットトリックヒーロー'93』　前作をダイナミックにパワーアップ。目を見張るリアルさが売りものサッカーゲーム。

スーパーチェイス
◀アメリカ大陸を駆けめぐる究極のカーチェイス

ハットトリックヒーロー'93
◀ラフプレイなどさまざまな演出が試合を盛り上げる

ソード・ワールドPC

●T&Eソフト☎052(773)7770／PC98VM／9800円[税別]／発売中

シナリオの豊富さと自由度の高さで大好評の『ソード・ワールドPC』。今回は、グループSNEの中でも、とくにこのゲームに深く関わったメンバーの方々に、マルチシナリオを楽しむためのプレイ指針を語ってもらった。豪華メンバーのアドバイスを、心して読むのだぞ！

SWORD WORLD PC™

ゲームデザイナーからのプレイ指南!

本筋を急ぐもよし、でも脇道シナリオにも独特の楽しさが

グループSNEの総帥！

安田 均

PROFILE
ゲームデザイナー集団『グループSNE』の総帥。『ソード・ワールドPC』では原作とシナリオを担当。

1度にプレイできる冒険は53本

そもそも『ソード・ワールドPC』は冒険者が〝ぶらつく〟ことを楽しめるようにつくってあるので(犬も歩けば…方式)、いろんな街や村へ行っては冒険者の店や神殿・ギルドをのぞき、こまめに冒険していけば、自然とストーリーは進んでいきます。

◀なんとも珍しい、ドワーフのウンチクが聞けるシナリオ

各シナリオはそんなに難度は高くないので、一気に力押しすることさえ考えなければ、たぶん解けていくことでしょう。

何といっても、こちらとして遊んで欲しいのはシナリオのバラエティ。全部で56本。そのうち、どちらかを選ばなければならないのが3本ありますから、可能性としては、あるキャラクターで53本は冒険することができます。ただし、キャラクターのレベルが上がると出てこなくなるシナリオも多いので、全部を回ろうとするなら、各シナリオで得た経験点を残しておいて、レベルを極端にゆっくり上げながら遊ぶことです。

ストレートにゲームを進めていきたい人は、「謎の神像」あたりから「シージャック」「暗殺者の影」「冒険者アイン」などをへて、「ナイトシェード」関係をすませ、「大当たりの井戸掘り」か「凶悪なダンジョン」の後「死者の島」へと進む〝原作小説〟コースがいいでしょう。

もちろん、そうした中心シナリオもいいのですが、ぼく個人としては、ドワーフ関係や「モルモット求む」「へっぴり腰の冒険者」のようなギャグタッチのシナリオも楽しんでもらえたら、と願っています。

教訓 1度解いてからは、『福神漬3』のロードス・キャラで遊ぼう！

名所旧跡がいっぱいのアレクラスト大陸を歩き回ろう

フォーセリアの創造者

水野 良

PROFILE
『ロードス島戦記』『クリスタニア』でおなじみ。『ソード・ワールドRPG』の生みの親でもある。

土地それぞれに名所や秘密が

みなさん、こんにちは。電撃GM(ゲームマスター)水野でごじゃります。

さて、もうすでにゲームを終了させてしまった人もいると思いますが、『ソード・ワールドPC』は何度でも繰り返し、遊ぶことができます。

◀ひなびた田舎あり、大都市ありのアレクラスト大陸

1度クリアした人は、お金や経験値を稼ぐのにあくせくしたりせずに、古代王国の遺跡やアレクラスト大陸ならではの風変わりな土地を観光気分で回るのもいいでしょう。

このゲームの舞台となるオラン周辺には、大陸中にその名を知られた〝堕ちた都市〟レックスを始め、自由人たちの街道やミード湖、〝悪意の砂漠〟カーンなど、冒険者として生きているなら、一度は見ておきたい名勝が、それこそ山のようにあります。

依頼の内容によっては、これらの遺跡に行く機会があるかもしれませんし、思わぬところに、遺跡への入口があるかもしれません。

また、いろいろな人たちとの会話を通じて、その土地の風習や特色などをかいま見ることもできるでしょう。

このように、クリアを目的とするのではなく、アレクラスト大陸そのものを楽しむのも、ゲームの遊び方のひとつです。

なお、先日発売された『ワールドガイド』には、このゲームの舞台であるオラン周辺について、より詳しい解説がしてあります。このワールドガイドを手に『ソード・ワールドPC』をプレイすると、いっそう深くゲームを楽しめると思います。

教訓 クリアするだけがゲームじゃない。旅人気分で世界を回ろう。

 イラスト／中野豪

システムデザイナー自らが語る、パーティ編成アドバイス

デザインと翻訳の二刀流

清松みゆき

PROFILE
『ソード・ワールドRPG』のシステムデザイナー。『T&T』『バトルテック』などの翻訳も手掛ける。

ベストを狙うパーティはコレ

ン十本とシナリオがある『ソード・ワールドPC』のこと。せっかくだから、骨までしゃぶりたい。私はなんでも徹底的にやるのが好きだ。全部のイベントを見る。経験点は稼げるだけ稼ぐ。宝物は全部取る！　そんな私のパーティはこう。

◀寝起きに声をかけられて、さーて冒険開始だ

主人公、バート(オラン)、バラム(オラン)、エスター(オラン)、フェルナン(パダ)、シラルム(エレミア)。わかるだろうけど、NPCのカッコ内の町の名は、どこにいるかを表している。

魔術師(ソーサラー)はフェルナンの代わりにリザン(オラン)でもいいかな。でも、下村さんには悪いが、フェルナンのほうが性能がいいんだ(笑)。魔法使い(ルーン・マスター)系の精神力が全員20を越えているので、魔法戦力が充実しているし、生命力もみな高い。

全種族が揃っているのが最大の強みなのだ。特定種族がいないと発生しないイベントがあるので、これは大事。

我が分身は女戦士(アマゾネス)。NPCが男ばかりで色気がないから……というより、女キャラクターでないと発生しない台詞があるんだ（「やーん、ドロドロ」)。戦士にする以上、種族は人間だね(女ドワーフはいやじゃ)。副業に司祭を営むのがいいだろう。宗派は問わないよ（私はファリス)。

全シナリオを見るためには、冒険者レベルを抑えること。経験点が溜まってもじっと我慢して技能レベルを上げないのが通(ツウ)なのよ。2レベルですべての町をチェックし、シナリオが発生しなくなったら、全員を3レベルに上げる。この繰り返しで、長い道のりは達成できるだろう。

教訓　宿代はケチりたい。けど、1回は「麗し亭」に泊まること。

せっかくつくったシナリオだもん、めいっぱい楽しんでね

本作品のシナリオメーカー

下村家恵子

PROFILE
『ソード・ワールドPC』のシナリオ担当で、原作小説の著者。SFC版もがんばります。

作者が語るポイント3点

『ソード・ワールドPC』をつくるときに、一番大変だったのが、いろいろな傾向のシナリオを、たくさんつくらなくちゃいけなかったことです。

勇気、笑い、涙、ギャグとさまざまなシナリオを用意してあるだけに、プレイする人には1本でも多く楽しんでほしいなぁ～と、思うわけです。

◀どこへ行ってもこのコメントなら、レベルアップ時かな

そこで下村がお教えするマル秘テクニック(?)

その1　「レベルアップは、しぶりまくれ！」

シナリオはレベルが上がるごとに、古いものが消えて、新しいものが登場します。それを逆手にとって、経験値を得てもレベルアップさえしなければ、古いシナリオが消えることはありません。

その2　「たまには、NPCを入れ替えよう」

『ソード・ワールドPC』では、「エルフがいた場合」「ドワーフがいた場合」「グラスランナーがいた場合」にスタートするシナリオが用意されています。ですから人間ばかりのパーティを組んでいたりすると、遊べないシナリオが出てくるのです。

う～ん、ひとつ大きなヒントをあげましょう。「エルフは山へ、ドワーフはオランへ、グラスランナーはパダへ」。

その3　「移動できる場所に注意を払え」

街や村の中、もしくは外に出たときに、まずカーソルを一番下に持っていくクセをつけるといいでしょう。新しく移動できるようになった場所は、移動先リストの下に加わります。

あと、自分では引き受けたおぼえがなくても、いつのまにか事件に巻き込まれていて、移動先リストに見覚えのない地名があることも……。

教訓　レベルアップは計画的に
移動先には、つねに注意を。

ソード・ワールドPC TOPICS

ひろがりつづけるソード・ワールド

『ソード・ワールドPC』の関連アイテムが続々登場。本家本元のテーブルトークRPGでは、待ちに待った『ワールドガイド』がついに発売されたぞ。魔女ラヴェルナの旅行記という形でアレクラスト各地の国々を解説しているほか、代表的なモンスターを紹介した博物誌、人々の暮らしや神々、エルフやドワーフといった亜人、神殿や魔術師ギルド、盗賊ギルドなどの解説と、盛りだくさんの内容だ。『ソード・ワールドPC』の舞台であるオランやその周辺も詳しく紹介されているので、テーブルトークRPGのファンはもちろん、『PC』を遊ぶうえでも参考になるぞ。大判のムックなので、美しいイラストや図版がたくさん収録されているのもポイントだ。

ソード・ワールドRPG
ワールドガイド

◀富士見書房刊で1300円〔税込〕で発売中。プレイの参考にどうぞ。

▶キャラ原画を担当した草薙琢仁先生のイラストも満載だ

◀1度クリアしたら、キャラを替えてもう1度プレイ！

もうひとつ、『PC』ファンに見逃せないのが『ロードス島戦記福神漬3』。これがあれば、なんと『ロードス島戦記Ⅱ　五色の魔竜』と『ソード・ワールドPC』のキャラクターをコンバートできるんだ。ソード・ワールドの舞台であるアレクラスト大陸とロードス島は、ともに「フォーセリア」という世界にあるので、キャラクターが海を渡っていっても不思議はないってわけ。『PC』の楽しみ方がまたひとつ増えたのだ。もちろん、ロードス・ファンのための企画も山積みだぞ！

●ロードス島戦記　福神漬3／ハミングバードソフト☎06(315)8255／PC98VM／4800円[税別]／発売中

プレフクラブ 新装開店

●Witty Wolf☎075(781)6853／PC98VM／11000円(税別)／発売中

雪に閉ざされたペテルスブルグの片隅の小さな建物に、今宵も集うはカードゲーム好きの面々。ちょっぴりオシャレで少ーし怪しげなこの会員制クラブを、キミのパソコン上に実現するのがAI(人工知能)だ。今回は、このAIを中心に、クラブの雰囲気をお伝えしてみよう。

同じレベルの相手2人が要ります。道中は選ばれるのを待っております。

プレフは頭脳プレイのカードゲーム

プレフはカードを出し合う勝負（トリック）で争うトランプゲーム。自分が十分な回数勝てると思ったら、勝ち数を宣言して親になる。親になって宣言が達成できたらチップを得られるし、子に妨害されたら罰金を払うわけ。子は、親をどれくらい妨害できたかで得失点が決まるのだ。当然、親で大きな勝ちを狙ったり、子で細かく点を取ったりと、いろんな戦略がとれる。ここで活躍するのがAIだ。キャラクターごとに、それぞれ異なった戦略が実現されているのだ。

▲配られた手札をよく見て親を宣言するか決めよう。親になると、配り残しの2枚を手札と交換できるのだ

▲得点計算ルールはちょっと面倒だけれど、パソコンがきちんと正しくチップを分配してくれるぞ

AIその① クラブのマネージャー、その名はMax!

クラブの雰囲気を盛り上げる演出にも、AIは活躍している。まずはこのオヤジ「マックス」。関西弁交じりのセリフをしゃべるしゃべる。しかも前回プレイした時刻や勝ち具合いに応じた話をしてくるのが、いかにもクラブのマネージャーって感じだ。ちょっと辛辣(しんらつ)で、時には ちょっとエッチなこともあるセリフが楽しいぞ。

◀手持ち金が3万ドルになると、マックスと対戦できるのだ

お出迎え

●前のプレイの直後にゲーム開始……
「私もゲームは好きですよ、DENGEKIさん。しかしあなたほどじゃない」

●前のプレイの1カ月後にゲーム開始……
「DENGEKIさん、お懐かしい。もうお会いできないかと思っておりました」

●ジョーク その1
「1日1個のリンゴは医者いらずなんじゃと。ワシはリンゴ2個がいいわい」

●持ち金が増えている状態で……
「アンタの儲け振りやったらウチのメンバー全員がスッテンテンになるやんけ」

●持ち金が減っている状態で……
「ウチの連中がアンタとのゲームの後、いい笑い話が出来たって喜んでたよ」

●ジョーク その2
「トリカブトの料理の仕方を後で教えてあげよう。但し絶対に食っちゃいかんぞ」

さっき帰ったばかりじゃないの、Dengekiohjiさん。まあとにかく、いらっしゃい。

◀ここに挙げたのはほんの一例。気分を感じとってね

メンバー選択

みんなTootsyと呼んでる。いつもここに居るみたいじゃのう。

▲クラブのバーにたむろする会員から、対戦相手を選ぶわけ。マックスは相手のプロフィールを紹介してくれるのだ

清算＆チップ

●ゲームにボロ勝ちしたあと……
「DENGEKI、この目が信じられん。誰があんたにプレフを教えたんだい」

●ゲームに負けたあと……
「DENGEKIさん、変わった戦略でしたねえ、もしあったとしたらね」

●ゲームにボロ負けしたあと……
「DENGEKI、実にいい。ワシがこんなマジな男でなきゃ笑い死んでるよ」

●チップを十分やったあと……
「本当にありがとう。女房も新しい毛皮のコートを喜んでくれるだろう」

●チップをけちったあと……
「ありがとう。なんの礼だかワカランだろう？　ワシもじゃよ」

AIその② 個性的なメンバーの豊かな表情

クラブのメンバーは18人。6人ずつ「マヌケ」「アマチュア」「プロ」の3つのレベルに分かれていて、同じレベルからふたりを対戦相手に選ぶのだ。もちろん、上のレベルに行くほど賭け金はデカく、相手は強くなる。きれいどころは全員アマチュアレベルだから、マヌケを相手にして、早いうちにプレイのコツを身につけよう。

AIしてるな〜と思わせるのは、キャラクターの表情の変化。順調な時には笑みを浮かべ、負けてる時には眉をひそめたり、しょぼくれたり、憎々しげに口をすぼめたり。ポーカーフェイスとは正反対の、表情豊かな「プレフフェイス」(?)で、プレイヤーを楽しませてくれる。さっき勝ちほこった相手を叩きのめしてしょげさせるのも、このゲームの楽しさなのだ。

▲1回も勝たない特殊な宣言をして、それが破綻した瞬間。ニヤリと笑うこいつらに、次こそ目にもの見せてやる！

表情三段活用

▲サンプルとして登場していただいたこのキャラ、デカすぎる宣言をして、1ゲーム中に笑っては泣くことが多い

▲勝った人のところには景気のいい音を立てて、札とコインが積み上げられる。負けた人の財布からは虫が出る

▲ゲームのコツがわかったらどんどんレートを上げよう。1000ドルを越える黒字になることもあるぞ

AIその③ クラブらしさを演出するアソビゴコロ

クラブといえばやっぱりお酒。というわけで、「好みの飲み物」を設定できる。ゲーム中にも、ときどきカードテーブルの上にサービスされることがあるのだ。この「飲み物」のほか、「性別と趣味」といった個人データが登録されて、「居心地のいいなじみのクラブ」ってなムードをつくってくれるのだ。

◀これは黒ビール。ふつうのビールよりコクがあるのだ

◀メニューはたくさん、日本酒もあるぞ

◀ブランデーは手のひらで暖めて香りを楽しみながら……

◀ソフトドリンクもある。これはブルーベリージュースだ

Boy or Girl?

▲最初のときに、どっちが好きか二者択一を迫られる。これで趣味と性別を記録するのだ。「ワカラナイ」で、別のメニューが出てくる

キミの身近な人をクラブのメンバーに!

◀これが、編集部から開発元に送ったS氏の顔写真である。創刊号172ページの中野豪先生のイラストでは、詩集を売ってるので持ってる人は見てみてね。編集部内では整った顔立ちなのだが、部内水準が世間と比べてどうかという点は定かでない。

◀で、これがつくっていただいた顔なのだ。ちょーっと美化されすぎの感じもするが、なかなかよいのではなかろーか

このゲームの開発・発売元のWitty Wolfでは、有料で「パーマネントメンバー」サービスを行なっている。写真と手数料、そしてマスターディスクを同社に送ると、キミ自身や、身のまわりの人を、このクラブのメンバーにしてゲームに登場させることができるのだ。そいつはオモシロそうだってわけで、電撃王編集部でもオネガイしてみた。ギセイ、いや、栄えあるモデルは編集部一の伊達男・S氏。さてさて、そのでき上がりやいかに？

▲で、さっそく勝負といきますか。こーやって見ても……うーん違和感ないなあ。さて、プレフの腕前は？

▲DENGEKI、また来てくれ。CPUはアンタに惚れてるんだよ（マックスのサヨナラのセリフより）

レッサーメルンSDE

Lesser Mern Special Director's Edition

●パンサーソフトウェア☎03(3798)2760／PC9821(要CD ROM)／11800円(税別)／発売中

風変りなCMで印象深いPC98シリーズのマルチメディアパソコンPC9821。このPC9821専用ソフトとして、いち早く登場したのがパンサーソフトの『レッサーメルンSDE』だ。PC98シリーズとはいえまったく新しいコンセプトのこのパソコンになぜあえて挑戦したのか？　その答えは「マルチメディア」という言葉にあった！　このPC98の新しい時代を切り開くゲームを「マルチメディアの先駆者になる」と燃えるスタッフのインタビューも交じえて紹介するぞ！

PC98のマルチメディアが見えてきた!

CPUは386SX以上、メインメモリーは640KBから1.6Mへ、表示機能は従来の16色・400ラインから256色モード・480ライン標準対応へ、FM6音＆PSG3音＆リズム音源6音のサウンド機能搭載。これがマルチメディア＆ウィンドウズ時代のPC98としてNECが発表したPC9821シリーズ。その最下位機種がCPU386SX、メインメモリー1.6MでCD-ROMドライブ標準搭載の98MULTIだ。
「NECがこのハードを本気で普及させる気だと感じたので、開発に踏み切りました」
『レッサーメルンＳＤＥ』をつくった理由をパンサーソフトウェアのスタッフはこのように語ってくれた。たしかにこのPC9821シリーズは価格設定といい性能といい、NECのいきごみが感じられる機種だ。
「ハードのスペックを最大限に引き出すソフトをつくるのがうちのポリシーです」
これはプレイをしてはっきりわかった。386SXのMULTIでも快適にプレイできたし、オープニングのアニメシーンでのCD-ROMの読み込みもまったくストレスのたまらないほどのハイスピードだった。
「何年後かにはPC9821がPC98の標準機になり、386SX・メインメモリー1.6Mが最低ラインになりますよ。そうなればいままでできなかったことがいろいろできるようになるんですよ」
ビジネスソフトがＶ30に見切りをつけ、ハードの進化に合わせて高機能への道を走っていることを考えるとこのパンサーの予想もあながち理想論とはいえない。新時代に向けてノウハウを積み上げようとしているパンサーが、未来のパソコンゲームのリーダーシップを握るかも？

◀マルチメディアの明日を熱く語る、パンサーソフトウェアの佐藤健次会長

◀▼左は『レッサーメルンSDEのチーフゲームデザイナーの尾張裕司氏。下は電撃王編集部がいつもお世話になっている営業課長の會田功一氏。引っ越しのドタバタ中に、失礼しました!!

WHAT'S『レッサーメルン』？

『レッサーメルン』は２匹の龍によってつくり出された多種多様な種族が生きる世界で繰り広げられる青年タイルの冒険を描くファンタジーRPGだ。

質の高いグラフィックや滑らかなスクロールとアニメーションを多用したオープニング、「聖獣召喚」など個性あふれるシステムと魅力一杯のゲームなのだ。

▲呪術で世界の支配をもくろむ魔女アナミスを倒せ!

▲システムも洗練されていて、プレイ感は快適だ!

9821版よもやま話

「すべてを１からつくらなくてはならなかったのが大変でした。いままでのPC98用ソフトなら10年近い歴史の中で蓄積されたノウハウで『何をすればどうなる』ということがわかるけど、PC9821ではそういうのが何もわからないところから積み上げていかなければならなかったことですから」

声優さんを使ったシーンなどに関しては、過去にもTOWNS用のソフトを出した経験があるので苦労は少なかったようだが、プログラムの苦労は並ではなかったようだ。

「でも、いままでのPC98用ソフトとちがってＶ30マシンで動かすことを考えずにすんだのがよかったですね。386SX、メモリー1.6Mという前提なら、いままでできなかったことがいろいろできますから」

ハード添付のDOS5や、RAMディスクの使用などを前提としているだけあって、『レッサーメルンSDE』はいままでのPC98用ゲームとはまるでちがう快適なプレイ感にあふれているぞ!

SOUND

PC9821のFM6音＆PSG3音＆リズム音源6音のサウンド機能をフルに生かすため、BGMはすべて『SDE』用につくり直されている。さらにビジュアルシーンでは実力派の声優さんたちがキャラの声を担当しているのだが、収録の際ゲームの音響スタッフがOKをだしても声優自身が「納得がいかない」とやり直すことが何回もあったとか。声優さんがここまで力を入れて演じただけあって、ビジュアルシーンの迫力は感動的だぞ!

実力派キャスト大結集!

子安武人	タイル・ラサティ　代表作／夜叉王ガイ（天空戦記シュラト）
弥生みつき	ミーナ・レシェス　代表作／リイクニ（王立宇宙軍）
榊原良子	アナミス・シェラキン　代表作／クシャナ（風の谷のナウシカ）
鶴ひろみ	ミレナス・シェラキン　代表作／ブルマ（ドラゴンボール）
矢島晶子	ミゲル＆ラミス　代表作／田村えりこ（アイドル伝説えりこ）

GRAPHICS

ハードによるグラフィックの差はビジュアルシーンにでると思ったが、PC98版が予想以上にがんばっているので大差はなかった。でも写真ではわかりにくいがフィールドや戦闘画面では、PC9801と21の差がはっきり出た！　TOWNSとPC9821をくらべてみるとTOWNSは「鮮やか」でPC9821は「深みがある」といった感じ。最後に開発されただけあって、CD-ROMのアクセスも9821は感動的に速いぞ！

PC9801

TOWNS

PC9821

マルチメディアゲームを名乗る条件とは?

パンサーはマルチメディア時代のゲームの姿をどう捕えているのだろう？

「アニメや喋るだけではマルチメディアとはいえない。マルチメディアはステレオやLDなどさまざまな機器とつないだりすることが前提にあるのだから、それを見越したソフトづくりが必要になるでしょう。ステレオとつないで生きる音楽や音声入力で動くソフトとか……」

家庭用ではLDとゲームを融合した『レーザーアクティブ』が発表されたし、パソコンでもLDでイベントを見せるゲームが登場するかも！

「サウンド方面で実力派の声優さんやステレオサウンドを生かす演出ができる人間がマルチメディア時代のゲームに絶対必要になりますから、つくる側でそういう人材を育てる必要がありますね」

「次回作は『レッサーメルンSDE』で得たノウハウをフルに生かしたものにします。ただ動いてしゃべるっていうのではなく、プレイの緊張感をグンと高めるような使い方をするつもりです。

とにかく、ユーザーにPC9821を買って良かったと思わせるようなゲームをつくりますよ！」

新時代のゲームに賭けるこれからのパンサーに注目だ！

？

つぎに現れるのは?

Evolution and Dinosaurs

インタラクティブ TV 進化と恐竜

新しいゲームの地平が見えてきた!

魍魎戦記

MADARA

摩 陀 羅

●工画堂スタジオ☎03(5373)0195／PC98／価格未定／発売日未定

AVGとRPGの自然(ナチュラル)な融合

工画堂スタジオの話題の新作『魍魎戦記MADARA』。RPGコミックの草分け的存在であるこの作品のパソコンゲーム化は、原作ファンはもちろん、多くのユーザーの注目を集めている。とくにビジュアルの完成度の高さは、原作コミックの作者である田島昭宇さんも絶賛するほどで、工画堂のスタッフの技術のすばらしさがうかがえる（今回掲載した最新のビジュアルも目を見張る完成度だ）。

ところでこの『MADARA』、いったいどんな内容になるのだろうか。「原作が〝RPGコミック〟と銘打たれた作品なのだから、きっとRPGになるはず」。おそらく誰もがそう考えるだろう。しかし、工画堂に取材したところによれば、パソコン版『MADARA』は単なるRPGではないらしい。

「キャラクターの性格や能力を重視する、試練を乗り越えることでキャラクターが成長するという点ではRPGと言えるでしょう。しかし、レベルやパラメータといった数値データをあえて表示しないことや、ビジュアルを中心にゲームが進行することなどから、見かけ上は限りなくアドベンチャーゲームに近くなります。ひとことで言えば、〝ビジュアルによって構成されたRPG〟ですね」

『MADARA』の開発スタッフ、宮本さんはそう語ってくれた。

見かけはAVGだが、本質的にはRPG。ゲームの二大ジャンルを融合した新しい形とはいったいどんなものか？パソコン版『MADARA』への期待は増すばかりだ。

◀「それぞれのキャラクターらしさを出したい」という宮本さん

もっとマダラを知りたい!

『MADARA』について、もっとよく知りたいと思っている『電撃王』読者諸君のためにお送りする初級講座。これさえ読めば、とりあえずキミも『MADARA』フリークの仲間入りができる!?

『魍魎戦記ＭＡＤＡＲＡ』は、長編短編とりまぜて108ものエピソードで構成される壮大な物語群である（すでに十数編が発表されている）。全編をつなぐキーワードは〝転生〟。主人公・摩陀羅(マダラ)とその仲間たちは、ありとあらゆる時代で暗躍する悪の化身ミロクを追いかけて、時間と空間を超えて生まれ変わりをくり広げるのだ。

▲マダラプロジェクトで世界設定を担当した阿賀さん。工画堂開発部長でもある。

今回パソコンゲーム化されるのは、『ＭＡＤＡＲＡ』サーガの第１部。摩陀羅の誕生から旅立ち、仲間たちとの出会い、そしてミロクとの因縁などを描いた、『ＭＡＤＡＲＡ』サーガの原点ともいうべきエピソードで、原作コミックはもちろん、小説、ＯＶＡなど、さまざまなメディアで楽しめる。なかでもマダラプロジェクトの一員である工画堂の阿賀伸宏さんが手掛けた小説版は、より深く『ＭＡＤＡＲＡ』を知りたいという人に絶対おすすめの１編だ。

パソコン版のシナリオは、原作コミックで描かれなかった〝空白の２年間〟と呼ばれる部分からスタートする（下図参照）。これに本誌連載中の「二天童児譚」を合わせれば、空白の部分が埋まり、第１部の全貌がわかるという仕掛けになっているのだ。

マヌ暦3535年
摩陀羅、日修羅(ヒジュラ)の村に流れつく
3550年
摩陀羅、旅立つ
3552年
炎の回廊大爆発
摩陀羅、転生？
コミック版摩陀羅　①、②巻　③、④巻
コミック『二天童児譚』
パソコン版摩陀羅
小説版摩陀羅

これだけは知っておきたい
登場人物プロフィール

摩陀羅【マダラ】

本編の主人公。肉体はもちろん、耳、目、心臓までも〝ギミック〟と呼ばれるメカニックである。運命に導かれて、実の父親であるミロク帝と激しい戦いをくり広げる。

聖神邪【セイシンジャ】

剣を介して霊力を放出し、敵を倒す〝霊妙剣(れいみょうけん)〟の達人。長い眠りについていた摩陀羅を救い出したのをきっかけに、摩陀羅たちと協力してミロクと戦う。パソコン版の主人公。

夏凰翔【カオス】

てのひらに霊力を集中させ、相手に衝撃を与える〝掌妙勁(しょうみょうけい)〟の使い手。さらに肉体の半分がバイオギミックに改造されている。摩陀羅と出会い、ミロクに反旗をひるがえした。

麒麟【キリン】

摩陀羅といっしょに育てられた少女。摩陀羅と運命の糸で結ばれており、彼とともに旅に出る。摩陀羅の身体に装備されたバトルギミックを始動させるには、麒麟の霊力が必要。

GAME PARADISE

イラストコーナー

パソコン版『摩陀羅』への期待をこめたハガキが早くも到着！ みんなも、イラストやメッセージを送ってね。

掲載された人には

▶このポスターを田島先生のサイン入りでプレゼント（提供／工画堂スタジオ）

▲麒麟(キリン)の役どころも楽しみだね。
北海道・モーモー

▲熱烈ファンレターをありがとう！ 兵庫県・浦安剛

▲描きなれてますね～。東京都・龍崎神奈

あて先	〒101 東京都千代田区神田神保町 2の22の11 カンナビル 電撃王編集部 「マダラＦＡＮコーナー」係

シュヴァルツシルトⅣ

●工画堂スタジオ☎03(5373)0195／PC98VX／12800円(税別)／3月26日発売

シュヴァルツシルト銀河の動乱の歴史を描くシナリオSLG『シュヴァルツシルト』の第4弾がついに登場！　遊びやすくなったシステムと物語の核心に迫るストーリーに大注目！

狂嵐の銀河に新たなる戦乱が!!

さまざまな国々の野望がからみあい、いつ果てることも無い戦いの続くシュヴァルツシルト銀河。そんな戦いが生み出す歴史のドラマを描く『シュヴァルツシルト』もついに4作目に！

今回の話の舞台となるのは、銀河の中心近くにある弱小星系・バルディス。この星系に存在する封印された星域に隠された秘密をめぐって、平和だったバルディス星系は激しい戦乱へと突入してしまう！　プレイヤーはバルディスの平和の回復と封印星域の秘密を明かすために激しい戦いを繰り広げていくのだ。そして、『Ⅳ』では、シリーズを通して語られてきた〝真王〟の覚醒がついに描かれる。108人の光の戦士と共に人類の危機を救うといわれている伝説の真王がいかにして目覚めるのか？　シリーズの核心に迫る部分だけに『シュヴァ』ファンには見逃せないところだね。

ゲームの基本的な部分は『Ⅲ』と変わらないが、遊びやすさを倍増してくれる「マルチウインドウシステム」の導入や、戦略の幅を広げてくれる新ユニット「空母＆艦載機」の登場などで、内容はいっそう深みを増しているぞ。

システム、ストーリーともにパワーアップした『Ⅳ』は、『シュヴァルツシルト』サーガの一翼をになうにふさわしい力作なのだ！

注目の2大ポイント

快適！マルチウインドウ

兵器生産、艦隊編成など、こまごまとした多くの操作が要求される『シュヴァⅣ』だが、今回導入されたマルチウインドウはそんな操作の繁雑さを一気に解消してくれるぞ!!

呼び出したコマンドはウインドウで表示され、続けて別のコマンドをいくつでも呼び出せる。コマンドの選択も今までのように最初のメニューに戻ることなく目的のウインドウをクリックするだけでOK！　これで簡単かつスピーディにゲームが楽しめるぞ！

▲複数の戦艦のデータを呼び出し性能を比べながら生産機種決定！　マルチウインドウならこんな芸当も！

新ユニット・艦載機

艦載機は戦艦などの他のユニットとちがい、マップ上に登場しない特殊ユニットで、「対艦攻撃」「対地攻撃」「迎撃」の3つの命令にしたがって独自に作戦行動を行うのだ。

自国で生産できるのは各作戦に対応した3タイプに、それぞれの攻撃力強化型、スピード強化型が加わって計9タイプとなる。

戦艦などと比べたらさすがに戦闘力は劣るけど、その高い機動性をうまく生かして使いこなせば、大きな力になってくれるぞ！

▶他国と同盟を結べば、その国の艦載機を輸入してバリエーションを増やせる！いい機体は迷わず輸入して航空兵力を充実させよう！

封印星域にいったい何が眠る？

『Ⅳ』のストーリーの最大のポイントは、やはり封印された星域・バウストクルツだろう。『シュヴァ』世界の現時点の技術ではとうてい攻略不可能な6つの要塞に守られ続ける星域の秘密とは、いったい何なのだろう？

バルディス星系と隣接し、銀河の覇権を争う有力国家群「八強国」も気になる存在。彼らも封印星域の秘密に目をつけているはずだが、果たしてどんな形で戦いにからむのか……。

ウィルソード ヴァルター＝ダンフォース
エセルフィン アゼイリア＝クリフト
ピークノース ベルモア＝ハバスティ
メイヨーラ リスティア＝ノークロス
ヌイスハーマ ステラ＝ワイツェン
オーブリク フェルツ＝シャトナー

▲バルディス星系各国の元首たち。時には彼らと敵対したり手を組みながら、星系の平和を取り戻せ！

◀中央の空間が問題の封印星域。プレイヤーはそこに隣接するヤングリーフの元首として戦うのだ！

イラスト／渡辺宏

初の忍者装束で
翔子、
真田屋敷に出陣

瑠璃丸伝
当世しのび草紙

其ノ三
絢爛真田邸（けんらんさなだてい）

作／松枝蔵人
イラスト／池田　恵

おたより募集中!
『瑠璃丸伝　当世しのび草紙』への応援や感想、イラストなどのおたよりを待っています。あて先は〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11　カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部「瑠璃丸伝」係まで。(追伸) 現在、読者のみんなの参加できるコーナーを考案中だから、楽しみに待っていてね！

瑠璃丸と翔子が外からもどってみると、寒月斎たちはぼんやりと食堂のテーブルに集まっていた。

真田幸子が帰った後で翔子がありあわせのもので簡単に作った昼食の残骸が、後片づけもされずにならんでいる。さっき翔子が学校に欠席届けをまだしていなかったことを思い出し、瑠璃丸と連れ立って電話をするために出かけた、そのときの状態と寸分ちがわない。まるで時が止まってしまっていたかのように呆然としていた忍者家族が、瑠璃丸たちの帰還をきっかけにようやくのろのろと動き出した。

「まったく驚かされたのう……」

寒月斎がつぶやきながらお茶をすすり、それがすっかり冷めきっていたことにはじめて気がついて顔をしかめた。

「やっと降魔録のありかがわかったっていうのにねえ……」

紅音がため息まじりに言った。

「その持ち主が真田の殿のご子孫であったのは、まことにめでたいことではあるのだが、なんというかなあ……こまったことだ」

雷堂はうなって太い腕を胸の上で組んだ。

「やっぱ、むりやりうばいとっちゃうのは、いけないよねえ……」

風華までが、いっちょうまえに眉間にしわをよせて苦悩の表情である。

みんなの顔は、ときならぬ台風のようにこの家に押しかけてきた真田幸子の余韻からまださめきっていないようであった。

幸子が語った大坂冬の陣、夏の陣の真相と、真田幸村の徳川家康に対する助命嘆願にいたるまでの経緯には心底驚かされたものだが、去り際に言い放った言葉がとりわけ強烈だった。

『400年の恋を実らせてくれた男にこそ、降魔録をさしあげますわ』

ときたものだ。

あまりのことに、あれ以来忍者家族と翔子の調子は狂いっぱなしである。

昼食は、だれが空腹をうったえたわけでもなく、ほかに何をするという気力もわかなかったので、翔子がとりあえず作ってみたというだけのことだった。忍者家族はのろのろとテーブルにつき、上の空で口にかきこんでいた。食後のお茶をいれると、いっせいにため息をついたまだれもが脱力したようにテーブルから動かなくなった。翔子がふと学校を休んでしまったことに気づかなければ、瑠璃丸も翔子も無断欠席で明日はこっぴどくしかられるはめになっていたにちがいなかった。

「いきなり惚れさせろと言われてものう……まあ、かなりのべっぴんじゃからな、その気にならんわけでもないが……」

寒月斎が独り言のように言った。

「えっ。まさかご老体は、ご自分が幸子さまの恋人になろうなどと考えているわけではありますまいな？」

「わ、わしではいかんか？」

寒月斎が口ごもりながら問い返した。まんざら冗談でもなかったらしく、年がいもなく顔をあからめている。

「相手は翔子と同い年ほどの娘ですぞ。色恋に年齢は関係ないとはいっても、いくらなんでもそれは無理でしょう。そうですな、せめてわたしくらい若くなくては……」

「まあ、あきれた。さっきからずっと黙りこんでると思ったら、あなた、幸村さまのご子孫をたぶらかす方法なんか考えてたんじゃないんでしょうね。あなただって十分オジサンよ。いい年して未成年の女の子と、しかも不倫しようなんて。とんでもないわ」

紅音が怒りにまかせて雷堂をなじった。

大にいちゃんを幸子の恋人に⁉——得かソンか、家族はみんなでソロバンはじいてるけど……

「ねえ、パパ。ふりんってなあに？」

「そ、それはだなあ……」

風華にたずねられて、雷堂はモゴモゴと口ごもった。

「若い娘と見るとすぐ夢中になる中年男の悪い癖のことよ。くだらない妄想にふけってないで、なんとか幸子さまを説得するいい方法でも考えなさいよ」

「いや、だからわたしは、それを考えていたところだったんだ。瑠璃丸には翔子といういいなずけがいるが、志賀ノ介ならかまわんだろう。世の中の若い女どもはああいうペロリとしたやさ男には弱いだろうし、女をたらしこんだ経験も豊富らしいしな……」

雷堂は広い額の汗をぬぐって、言い訳しているのかうらやんでいるのかわからないようなことを、口をとがらせながら言った。

「あ。あんた、あたしや翔子さんのこともそういうふうに見てたってわけね」

紅音が雷堂を軽蔑のまなざしでにらんだ。

「ば、ばかもの。それとこれとはちがうだろうが。わたしはただ、てっとりばやく真田降魔録を手に入れる方法としてだな……」

「ちがわないわよ。いやしくも真田のお嬢さまなのよ。降魔録さえかっさらってしまえば後はどうでもいいなんてことができると思うの？あんまり身勝手よ」

「それはまあ、あいつのことだからどこまで本気かはわからんが、ほれるのは相手の勝手だ。ほれたのを他人が、嘘だ、陰謀だと決めつけるわけにはいかんだろう。その後でどうなるかは当人同士の問題だしな」

「それって、志賀ノ介に責任を全部押しつけてるんじゃないの」

「そうとも言い切れんさ。志賀ノ介だってあれでなかなか好青年だ。東大にも合格しておる。真田家の婿としてけっして恥ずかしくはなかろう。何不自由なく好きな歴史の研究にも打ち込めるだろうし、意外とうまくやっていくかもしれんではないか」

「大にいちゃん、おむこさんにいっちゃうの？あたい、さみしいなあ」

風華がポツンと言った。

「風華の気持ちはあたしも同じよ。でも、反対に幸子さまがあたしたちといっしょに住むって言い出したらどうすんの？　こんな狭いうちよ。一部屋さしあげたら、あたしたちの寝るところ

がなくなっちゃうわ。食べるものだっていろいろ注文が多いだろうし」
「あ。おまえ、それが本音なんだろう」
「そりゃ、やっぱり気が重いわよ。どう見たって、翔子さんみたいに素直で気さくな感じじゃないしね。あたしだけじゃない。みんなだって心の中じゃそう思ってんでしょ？」
紅音がしみじみとした声で言うと、どこからも反論の声は上がらなかった。
どうやらそのあたりが忍者家族の一致した気持ちらしかった。真田降魔録はかならず手に入れなければならず、真田家には大きな恩義もある。しかし、燃えるような恋をさせろなどという途方もない要求をつきつける幸子には、ほとほと困惑するばかりなのである。
「そうじゃ！」
寒月斎がいきなりポンと手を打った。
「なあに、おじいちゃん？」
「黄金じゃよ、黄金。幸子さまは大坂城からひそかに運び出した軍資金を使って生きてきたと言っとったじゃろう。つまり、幸子さまは膨大な黄金の持参金つきの嫁なのじゃ！」
「なるほど。幸子さまと志賀ノ介が結婚すれば、われわれも、いつまでもケチケチした生活をつづける必要はなくなるというわけですな」
「そうよ。一流の料理人やお手伝いさんだって、いくらでもやとえるわよ。幸子さまが来たって平気だわ。家はもうすこし広いとこに引っ越しちゃえばいいんだものね！」
「ちいさい、ちいさい。それどころではないわい。黄金の価値は戦国時代の比ではない。幸子さまもさほど減っとらんと言っておったくらいじゃ。わしらがはじめて落ち合った、例の新宿の巨城な、あれをひとつまるごと買い占めて、難攻不落の砦に改造してしまうこともできるのじゃ！」
「かいじゅうえいがもいっぱいみれるね。チョコレートやおかしもいっぱいたべられるんだね。わーい、わーい、バンザーイ!!」
忍者家族は、もう黄金を手に入れてしまったかのようにいきなり盛り上がった。
「ちょっと待ってくれよ」
黙って成り行きをずっと見守っていた瑠璃丸が、そこに口をはさんだ。
「黄金もいいが、志賀ノ介本人の意思を聞くのが先だろう」
「あっ!?」
「そ、そうだったな。うっかりしとった。おい、志賀ノ介……。ありゃ、志賀ノ介の姿がないぞ。どこへ行きおった」
「また部屋にとじこもって研究かしら……」
雷堂と紅音がキョロキョロまわりを見回した。
瑠璃丸が小さく舌打ちした。
「チェッ。だれも気がついてなかったのかよ。志賀ノ介は昼食のときからずっといねえよ。おおかたこんな相談になるだろうと思って、さっさと逃げ出したんじゃねえのか……」
瑠璃丸は、みんなが身勝手なことばかり言い合っているのにへきえきしていたらしい。もしかすると、黄金がすべてを解決するという安易な結論になるであろうことも予測していたかもしれなかった。その証拠に、ブスッとした顔でつづけて言った。
「他人の金をあてにするなんて、あさましいぜ。家族でなんとかやっていこうって言って、それでここまでやってきたんだ。少々金にこまっていたって、飢え死にするわけじゃねえ。使命を果たすのに支障が生じるんでもなけりゃ、おれは今の生活に文句はねえけどな……」
「そ、そりゃまあ……」
忍者家族はとたんにシュンとしてしまった。
翔子も瑠璃丸に同感だった。忍者家族のふところ具合に口をはさむつもりはないが、翔子だって家計のやりくりの一端をになっているのだ。『ケチケチしている』と表現するとみじめだが、翔子の家族のように一家のだれもが好き勝手に暮らし、その金がどこから、いくらくらい入ってきているのかも知らず、気にもしない家庭よりは、ずっと健康的で正常な暮らしぶりに思えるのである。
翔子は、正直言って、そんなことよりも、真田幸子が瑠璃丸に翔子のことを『ものたりなくはありませんこと？』と問いかけたことのほうがよっぽど気になっていた。幸子が放った鋭い眼光こそ、寒月斎や紅音にくり返し教えられた〝殺気〟というものだったのではあるまいか？ そして、それがまちがいなく翔子にむかって放たれていたということは——。
そのとき、食堂ののれんがフワリと揺れ、いきなり志賀ノ介の姿がそこに現れた。
「どうにかつきとめてきましたよ、真田屋敷の場所をね——」
そう言って、志賀ノ介はニヤリと不敵に笑った。

その日の夜ふけ、翔子は忍者家族の全員にくっついて出かけることになった。

考えてみれば、碓氷峠で忍者同士がぶつかり合った夏休みの事件以来の遠出である。このところの翔子の行動範囲といえば、学校との間を往復するほかには、ときどき忍者家族のための買い物をするくらいであった。

もちろん、どんなときでも忍者家族がいっしょにいるか、さもなければだれかがかならずひそかに護衛してくれることになっている。はじめのうちは気がひけたが、忍者たちにめんどくさそうな様子はまったくなく、かえって都会のいろいろな風物にふれることができてよろこばれるのだった。翔子のほうにも行動の自由を束縛されているとか、監視されてるといったようなうっとうしい感じはない。

その意味では、いつどこにフラリと気晴らしに出かけようが勝手なのだが、あらためて考えてみると、そんな気分にはなかなかならない。忍術の修行もあるし、忍者家族のためのいろいろな家事もしなければならない。忙しさにかまけて、どこかへ行きたいなどと考えているひまさえない毎日なのだ。

翔子は、瑠璃丸の背中におぶさって、家やビルをどんどん跳び越えていきながら、思わずクスッと笑ってしまった。

（そういえば、瑠璃丸くんや忍者家族と出会ってしまったのは、退屈をまぎらわすために新宿の高層ビルへ出かけたからだったんだわ。あれから退屈だったことなんてあったかしら？）

忙しいから気晴らしをするのも忘れているってわけじゃない——

翔子はそう思った。

気晴らしをしたくなるのは、退屈だからなのだ。することがないにせよ、目がまわるほど忙しいにせよ、ようするにどっちも意にそまないことだから逃げ出したくなるのである。忍者家族との日々は、つまり、〝あまりにも充実した日常生活〟ということになるのだろう。

しかし、今夜の外出は少々問題にならないわけではなかった。

翔子がいっしょに行ってみたいと言い出したとき、瑠璃丸がしぶい顔で言った。

「真田幸子が味方か敵か、まだ決まったわけじゃねえんだぜ。本人が忍者じゃねえことはわかっているが、あんなぶっそうな忍犬は連れてるし、おれたちの正体や居所をどうやってかぎつけたかも不明だ。油断できない相手だ。そんなやつを探りにいくんだぜ……」

翔子はそれを承知のうえで言い張った。

「では、いっそのこと、みんなで行ってはどうじゃ？」

「そ、そんなことして、留守中にここが敵に襲われたら大変ですよ。だったらいいんです。あたしは行きません」

寒月斎の大胆な提案を聞いて、翔子はあわてて要求をひっこめかかった。

「なあに、敵が襲撃してくれるなら、かえって好都合ですよ。屋敷の防御システムに欠陥がないかどうか、一度本格的にテストしてみたかったし、ついでに敵を何人かでも労せずして倒せればめっけもんですからね」

「そのとおり。よしや屋敷がなくなったところで、たいしたことはない。武器も弾薬もまた手に入れればいいのだ」

「そうね。忍者はどこでも生活できるものよ。そんなのもなかなかいいものよ」

「わーい、だったらきまりだね。いこう、いこう。みんなでいこう、真田さんちへ！」

日頃の質素で何事にも慎重このうえない生活ぶりからはとても想像できないくらい、あっさりと忍者屋敷を留守にする大胆不敵なアイデアが採用されてしまった。

ひさしぶりの遠出に
あたしは胸ワクワク！
ここは一番、忍者ルックで
バッチリきめよう!!

翔子は目をまるくしたが、反対するとばかり思った瑠璃丸までが、「ああそれならいいや」と、いとも簡単に同意した。

忍者たちには、翔子などにはうかがい知ることのできない緻密な計算にもとづく確信があるのかとも思ったが、どうもそうではないらしい。いちばん重要なこと、あるいはもっとも大切なもの以外は、はっきりいってどうなろうがかまわないようなのである。そして、こんどの場合にもっとも大切なものとは、もちろん、翔子もふくめた家族のことなのであった。

翔子は、忍者は平均してかなりアバウトな人種であるという新発見（うすうすそうらしいことは気づいていたが）をしたわけだが、忍者たちのほうは翔子のはじめての忍者装束に驚きの目を見張った。

「へへへエ。似合います？　家で勉強の合間にこっそり縫っといたんですけどね」

えりの折り返しを細目にしたり、袖をノースリーブに近くカットしたりしてアレンジしてみた苦心の作である。さかんにほめそやす忍者家族のうしろで瑠璃丸がポーッと顔を赤くしてたから、狙いはバッチリ決まったはずである。

そんなことがもろもろあって、今夜の遠出は翔子にはとても新鮮だった。荒野ならぬ都会の家また家の無限の広がりを軽々と跳び越えていく一群の忍者たちの姿は、まさにファンタジックのひと言につきた。

「あれですよ、真田屋敷は——」

先頭を切っていた志賀ノ介が、ビルの広告灯の上に跳躍したところでみんなを制し、前方をまっすぐ指さした。

坂がむこうにむかってゆっくりと登っていき、こんもりとした高台になっている。途中の家がぽつぽつとしか見えないのは、いずれもかなり広い敷地をもっているからだ。高名な建築家の設計になるらしい斬新な家があるかと思えば、大きな門構えに高い石垣をめぐらせた閑静な和風建築も見える。

同じ東京の住宅地とはいっても、翔子の家や忍者屋敷のあたりは家が軒を接してたてこんだ新興地域だが、このへんは昔から有名なお屋敷町である。

「なあんだ。真田屋敷っていうからお城みたいな豪邸を想像してたけど、幸子さまのお住まいは意外につつましやかじゃないの」

志賀ノ介の指先を正確にたどって目星をつけた紅音は、肩すかしを食って声のトーンがだいぶ落ちた。

その家は坂をのぼりきるわずかに手前にあった。古いレンガ塀やガス灯に似せた門灯がなかなか風情があり、びっしりとツタのからまる洋館建てが重厚でかなり歴史を感じさせているが、なにしろこぢんまりした家である。翔子の家どころか、狭苦しい忍者屋敷といい勝負の大きさだった。

「ところが、とんでもない仕掛けになっているんですよ、これが」

「わかった！　うちみたいにちかしつがあって、それがものすんっごくひろいんだね！」

「ハハハ。もっとわかりやすい場所へご案内しましょう」

志賀ノ介は気取った身振りで全員をうながすと、高台にむかってためらいもなく跳躍していった。

「ありゃ。真田屋敷へ行くんじゃないのか、志賀ノ介？」

雷堂の背中におぶさった寒月斎が、通りすぎてしまった真田屋敷をふりかえってたずねた。

「もうちょっとです」

志賀ノ介はあっという間にべつの家の屋根を越え、後方の密集した木立ちの中へどんどん分け入っていく。

斜面がまたいくらかあり、ついに丘の頂上へ達したと思ったとき——

「あっ——!?」

だれもが息をのんだ。

「こ、これは、いったいどういうことになっているんだ……！」

瑠璃丸は、驚きのあまり背中の翔子を落としてしまいそうになった。

丘のてっぺんには大きな穴が開いていた。が、しかし、それだけなら不思議でもなんでもない。忍者たちの意表をついたのは、穴の中に瀟洒(しゅうしゃ)な洋館が見えたことだった。

しかも、建物の構造がまた信じられないような形をしていた。何と言ったらいいか……外壁や観音開きの窓やツタのからまるテラスなど、当然建物の外側についているべきものが、すべて内側にむかっているのである。

「わかりますか？　この穴みたいな空間は、つまりこの建物の中庭になっているんです。本来は屋根や外壁があるはずのところは、ぼくらの足元の土や木立ちでスッポリおおわれているんですよ」

淡い月の光を手がかりに、なんとか穴の底を中庭と考えて、やっとのことで翔子は納得がいった。

すなわち、『ロ』の形をした建物が、その真ん中の空間だけ残して、あとは地面にズブズブと沈んでしまっているようなものなのだ。

「ど、どうしてこんなことになったのじゃ？」

寒月斎が気味の悪いものでも見たように、声をふるわせた。

「たしかに異様ですよね。穴の中に家があるのか、家のまわりが山になってしまったのか——丘と建物の両方を一度に視界に入れると、頭がクラクラしてしまいます。もちろん、最初からこんな風に造ったんですよ。ほら、見てください——」

志賀ノ介は、手を広げて周囲をずっと見渡すようにうながした。

「この場所は、10軒ほどの豪邸で完全に囲まれています。いずれも高い塀や堅固な石垣があって、よそ者が入りこむ余地はありません。この10軒にそうとう信頼のおけるひとたちが住んでいるのであれば、ここは絶対に人目にふれることはないでしょう。いや、かならずそうなっているはずですよ」

志賀ノ介は自信たっぷりに断言した。その様子は、まるでこの秘密の屋敷を自慢しているかのようなのだ。

「すると……ここが本当の真田屋敷ってことになるのか!?」

瑠璃丸があえぐように言った。

「たぶんね。あっちの小さな家は、ほんの入口にすぎないのでしょう。中庭をごらんなさい。10メートル四方ぐらいの広さがある。窓の数から考えても、かなりの数の部屋が地中にならんでいるにちがいありません。堂々たる大邸宅ですよね」

「これほどのものを造っても、まだ黄金がたいして減っておらぬとは……豊臣家の軍資金とはすさまじいばかりだな」

雷堂が、フーッと大きなため息をつきながらつぶやいた。

ホホホホホ……

どこからか涼しげな笑い声が聞こえてきたと思ったら、瑠璃丸がいきなり翔子の体をかかえて跳躍した。

ふたりが背にしていたモミの大木に、カッとかわいた音をたてて手裏剣が突き立った。それがボッと青白い炎をあげ、忍者たちの姿を暗闇に浮かびあがらせた。

「やっぱり、忍者さんたちでしたのね。さっそくのお越し、ありがとうございます。歓迎してさしあげますことよ。オホホホホホ」

地底の洋館のベランダから、真田幸子が特徴のある華やかな声で呼びかけた。

忍者家族は、いくぶん警戒しながらも、ただちに地底の中庭に飛びおりた。そのとたん、洋館の窓という窓にいっせいに明かりがともり、まぶしいくらいに明るく中庭にこぼれ出してきた。

「ほほう、これは豪勢な歓迎じゃ。提琴の調べでも流れてくれば、鹿鳴館の舞踏会でもはじまりそうな華やかさじゃのう」

怪しい者の姿も気配もないとわかると、寒月斎はたちまち顔をほころばせ、新しいのか古いのか悩んでしまうような例えを持ち出した。

だが、その言葉はこの不思議な館のかもしだしている、贅をつくした優雅なたたずまいを正確に言い表しているように思えた。せせこましい現代の東京の町並みから完全に隔離されたこの空間には、いつとは知れない古き良き時代の豪奢な空気がゆったりとただよっている。

ただひとつ外にむかって開かれている頭上の穴も、いったん中庭に降り立って見上げると、うっそうたる木立ちも目に入らず、地の底にいるような圧迫感はまったく受けない。それどころか、星のまたたく夜空が、まるで毎日見上げていた東京の空とはちがった、ひどく清浄なものにさえ感じられるのだ。

どの窓にも高価そうなレースとビロードのカーテンがつられており、そこからのぞける家具類はいずれも北欧製のアンティークだ。壁や柱もそれらに一歩もひけをとらない重厚さである。まぶしい輝きを放っているのは、さまざまな意匠をこらしたシャンデリアだった。

「ごていねいなお出迎え、かたじけない」

真田幸子が二階のバルコニーから庭へとおりてくると、雷堂が忍者家族を代表するような格好で、あらためてあいさつした。

「それにしても、奇怪な……いや、驚くべき建物ですな。高台の頂上にいるような気もしなければ、地中にいるような気もしない。この大都会の真っただ中にありながら、だれの目にもふれず、なおかつのびのびと自然に暮らせる居住性も十分にかねそなえておる」

雷堂は、おせじでなく心底驚いていることを隠そうともせずにほめちぎった。

「それにまた、堅固な要塞でもある――と、そうおっしゃりたいのでしょう？」

「いやいや、そのような物騒なことは……」

「いいんですのよ、お隠しにならなくとも。あなたの鋭いまなざしが、ちゃんとそう語っておりますわよ。ええ、そのとおりですわ。ここは現代の大坂城と言っていいかもしれませんね。これほど難攻不落の場所はないでしょう」

あっさりそう言うと、幸子は忍者家族を建物の内部へと案内した。

中庭に面した側がさまざまな居室になっていて、書斎に図書室、ビリヤード室にカード室、喫煙室、音楽室などと幸子がつぎつぎ説明しながら進んでいくのだが、どれひとつとっても忍者屋敷の居間より狭い部屋はない。

「す、すっごいなあ！」

風華が思わず叫ぶと、厚い絨毯がしきつめられた回廊の高い天井に、声がいんいんと反響する。

翔子でさえ、新しいドアが開かれるたびに目を見張る思いがした。

どこもすみずみまで手入れが行き届いており、窓辺にはさりげなく花などが飾られていたりする。それこそ本当に舞踏会でも開けそうな応接室には、なんと控えの間までついていた。

二階はすべて寝室、客室で〝薔薇の間〟とか〝水仙の間〟といった名前がついているという。

要塞？ 宮殿？ この世のものとは思えない、ウットリするほど絢爛豪華の真田屋敷!!

これ以上見せてもらうまでのことはないだろう。これこそ正真正銘、本物の豪邸というものである。

幸子は、忍者家族全員を応接室にみちびき入れ、テーブルにつくようにうながした。

大理石の重厚な暖炉には火が入れられており、ちゃんと人数分のティーカップまで用意されていた。

「ぼくらが来ることを予想していたんですね。ということは、ぼくの追跡があっさり見破られていたわけだ。まいったな。このまんまじゃ、家族にぼくの実力が疑われてしまいますよ」

幸子の手前か、ひょうきんな表情をよそおっているが、志賀ノ介はかなりプライドを傷つけられたらしい。

「お気になさることはありませんわ。ランが何でも教えてくれますの。この子といっしょにいるかぎり、わたくしは身の危険を感じることはまったくありませんのよ」

ティーポットから紅茶をつぎ分けながら、幸子は平然と言った。

「ラン……この子じゃと？」

寒月斎がいぶかしげにあたりを見まわした。

「あっ。もしかして、それって、あの……」

翔子が思わず声をあげた。

幸子のとなりの席にちょこんとおとなしく座っている白い子犬が、翔子の指摘に答えるように、ワンとかわいらしくほえた。

「なるほど、忍犬じゃな。これほど有能な忍犬が今でもおるとは驚いた。じゃが、まさか西洋茶までいれることはできまい。さきほど屋敷の中を見せてもらっとるときから気になっとったんじゃが、ご家族も使用人もまったく姿が見受けぬな」

「わが家の使用人はお客さまの目ざわりになるようなまねはしませんわ。江戸時代から仕えていますから、いちいち命じなくとも万事心得ていてくれます。彼らは屋敷のまわりを囲んでいる家にすべて住んでおりますから、必要なとき以外には現れません。静かだし、それでちゃんと用がたりるようになっています」

「ああ。周囲の家とはやっぱりそういう関係だったんですな。だったら、ここの防御はまさに完璧だ」

雷堂は、砦としての機能に第一の関心があるらしくてそう言ったが、翔子や紅音は、複数の使用人を豪邸に住まわせられる真田家の財力に、あらためて驚いたのだった。

「で、ご家族は？」

寒月斎があらためてたずねた。

「父と母は先年あいついで亡くなりました。兄弟はおりません。真田の家系は、ずっとひとりずつの子供に受け継がれていくならわしですの。ですから、わたくしが唯一の生き残りということになりますわね」

「ひとりっきりなのか……」

瑠璃丸が驚いて、思わずポツンとつぶやいたが、幸子はさみしそうな様子をちらりとも見せず、淡々と語った。

「こういう大きな秘密をかかえた家ですからね、今のような世の中では、信頼できる結婚相手を探すのは大変ですわ。古い伝承と古文書を守ってひっそり世を忍んで生きていく人生など、一般社会の若い人には理解されなくて当然ですものね」

「まったくじゃ。そうか、それでわしらのところへ来たというわけなんじゃな……」

寒月斎がしんみりと言った。

翔子も、思わずほろりとなった。

（こんな時代に魔王を倒すなんてことに命をかける忍者たちも大変だけど、この子はこの子でまったく気の毒よね。いくら経済的な不安はぜんぜんなくったって、秘密を守りつづけるだけの、しかもひとりっきりの孤独な生活を送っているんだから……）

ほかの忍者家族も、幸子の不幸な境遇を思いやってか、しばしうつむいて沈黙した。

突然、紅音がなにやら決然と顔を上げたと思うと、涙まじりの大声で叫んだ。

「ねっ、志賀ノ介。あんた、今夜から幸子さまのおそばにいてあげなさいッ。お願いだから、ぜひそうしてちょうだいッ!!」

「そ、そんな、急に言われても……」

「いいえ、急でなんかないわ。そりゃ、ちょっと常識はずれ……いえ、びっくりするようなやり方ではあったけど、恋をさせてくれって、はっきりプロポーズされたんじゃない。そ、それによ、幸子さまがこうしておさみしい暮らしをしていらっしゃるのは、あたしたち忍者のために真田降魔録をけんめいに守ってくださっているからなのよ。ここでご恩返ししなくちゃ、男がすたるわよッ！」

雷堂も声をはりあげた。

「紅音の言うとおりだぞ、志賀ノ介。もとをただせば、われわれ忍者の先祖が、いくさの真っ最中に敵に術にかかって狂っちまうようなことさえなければ、幸村公を——ひいては幸子さまにいたる代々の真田家の方々を、このような境遇に追いやることもなかったのだ。おまえさえうんと言えば、降魔録を渡していただけるだけではない。われわれ忍者の永年の恥をそそぐことにもなるのだぞ。こんな名誉にあずかれることなど、二度とあるまいぞ！」

「ちょ、ちょっと待ってくださいよ。だからって、いきなり今日からここに泊まれなんてむちゃですよ。女の子のハートをつかむのはけっこうむずかしいものなんです。たとえばデートの場所とか、プレゼントの金額とか、ファーストキッスのタイミングだとか、いろいろ手練手管も必要だし……それに、ぼくひとりのけ者になるのはいやですよお」

志賀ノ介があわれっぽい声でうったえた。

「おお、じゃったらこうすればどうじゃろう？　わしらは、今すぐ家にもどって荷物をまとめ、ここに引っ越ししてくるんじゃ。志賀ノ介だけでなく全員でな。その〝はあと〟だの〝でえと〟だの〝はあすとなんとか〟だのは、それからみんなでゆっくりやればええ」

「それこそ最良の策ですぞ。幸子さまがおよろこびになるだけではない。降魔録と同時に堅牢な砦も手に入る。金の心配もなくなる……おお、いったい一石何鳥になることか！」

「かいじゅうえいがもいっぱいみれるね。チョコレートやおかしもおなかいっぱいたべられるよね。わーい、わーい、バンザーイ!!」

つい最近も聞いたことのあるような風華のセリフで、忍者家族の興奮は最高潮に達した。椅子を蹴って立ち上がり、手を取り合って、今にも踊りださんばかりの大騒ぎである。

「いいえ、わたくしはちっともさみしくなどございませんことよ」

真田幸子の冷めきった声が響いた。

「お忘れですかしら？　わたくしは、このうえなく魅力的な男を、『降魔録をめぐる戦いの中に見つけたい』と申しあげたのですよ」

「はあ……」

「わたくしはこれからあなた方の敵に会いにいってまいります。そして、同じことを言うつもりですわ。わたくしを夢中にさせてくれた男に真田降魔録をさしあげます、と——」

「な、なんだって!?」

忍者家族が真田邸を訪れた、ちょうどそのころ、東京湾、ウォーターフロントの超高層マンションでは――
一本の電話が、柳生十志郎の夢想を破っていた。
「真田降魔録を持つ者が現れたのだとっ⁉」
コードレスホンにむかって、十志郎はほえるように怒鳴った。
〈へえ。そのとおりで。ついさっき、独楽彦のもとへ手紙がとどいたんでさァ〉
「フン、寝ぼけるな。おまえらは宿無しで、東京中をあっちこっち放浪して暮らしているんだろうが。忍者という正体を見抜かれたうえに、居場所までかぎつけられていたのだな。こんどはどんなへまをやらかした？」
〈と、とんでもねえ。独楽彦のやつを弁護してやる気は毛頭ねえが、あいつがあんましやかましいおかげで、ほっとけば何をやらかすかわからねえドジな野郎どもも、ちかごろはおとなしいもんでさァ〉
電話のむこうの声は、ひきつぶれたような声で言い、下卑た笑いをもらした。
「どうだかな……届けたのは何者だ？　そいつをしめあげてみたんだろうな？」
〈それが……犬っころなんで〉
「犬だと？」
〈へえ。コンビニに食い物をくすねにいこうとした黒童子の目の前に手紙をくわえて現れたと思うと、ポイと投げ出してとっとと人混みの中にまぎれこんじまったってこって〉
「犬ではしかたないか……で、その手紙とは、どんな内容なんだ？」
〈『真田降魔録をお探しのようですが、いくら手をつくしても無駄ですわ。わたくしが所持しておりますから。条件しだいではそちらに渡してもかまいません』と、素っ気ないもんですがね。あとは、会談の時間と場所を指定してあるきりでさァ〉
「女か……ばかていねいな言葉づかいのくせに、かなり高圧的な言い方だな」
十志郎は、かみしめるようにその文面を心の中で反芻した。

裏柳生の忍者どもと会うなど、とんでもない！ だれか真田のお姫さまの暴走を止めてくれ!!

「で、場所と時間は？」
〈今夜午前３時、代々木公園、と〉
十志郎はちらりと壁の時計に目をやった。
「もういくらも時間がないな。独楽彦はどうすると言っている？」
〈例によって、ひとりで陰気に考えこんでいましたがな。なあに、手がかりさえとんと見つからなくて機嫌が悪かったんだ。たとえ主流派忍者がしかけたワナだとしたって、行くにきまってまさァね。ヒヒヒヒ〉
電話の相手は、戦いを予感して興奮しているようだった。
「そうだろうな。よし、おまえはなにくわぬ顔でついていけ。こちらもそれなりの手は打っておく――」
受話器をテーブルにもどすと、十志郎はふたたび立ち上がって大きな窓のそばへ行った。
天海の申し出といい、降魔録の持ち主の出現といい、何かが着実に始まりつつあることがひしひしと感じられる。
魔王の力か……
ふと、うそ寒いものが背中を駆けおりたが、十志郎はあえてそれを無視した。
（魔王なんぞにあやつられてたまるか。おれはおれの手で天下をつかんでやる……）
十志郎の視線は、東京の夜景にではなく、自分の手に注がれていた。しばらくつかれたようにそれをにぎりしめたり開いたりしていたが、やがてその手にコードレスホンをもう一度取り上げると、決然とした手つきでいくつかの番号をプッシュした。

「裏柳生のやつらへ手紙を送ったって⁉」
瑠璃丸は、たった今幸子が言った言葉をうめくようにくり返した。
「ええ、さきほどランが届けてきてくれたところですわ」
「ば、ばかな。あいつらは敵じゃぞ！」
「それは、あなた方にとってということでしょう？　何度も申し上げているように、わたくしには魅力的な殿方であってくれればそれでよいのですわ。わたくしには、あなた方が降魔録を用いてなしとげようとしているような、至上の目的というものはございませんことよ。ならば、敵味方という概念自体、わたくしには意味のないことでしょう」
真田幸子は、瑠璃丸たち忍者家族を余裕たっ

ぶりの表情で見回しながら言った。
「幸村公は、わしらの先祖との友好をしのんで降魔録を書きつづってくれたはずじゃ。わしらの敵に渡してしまったら、その志にそむくことにはならんかな？」
寒月斎は苦しげに顔をゆがめて言った。
「そうでしょうかしら？　だれであろうと、降魔録を必要とする方なら、降魔録とともにきっとわたくしを守ってくださるわ。頼りがいのある殿方こそわたくしの理想。それに取って代わるほどの基準はありません」
「では、こんな要塞のような屋敷を作ってまで身を守ろうとした先祖の方々のお気持ちはどうなるのだ。降魔録がそれほど危険なものだとわかっておれば、いつでも焼き捨ててしまえばいいものを、そうしなかったのは、われわれに渡して正しく使われることを願ったからではないのか？」
雷堂も、腹立たしげに語気を荒くして幸子につめ寄った。
幸子は、しかし、雷堂の理屈にも迫力にもいっこう動じたようすはなく、不敵な笑みさえ浮かべて雷堂をにらみ返した。
「あなた方とて、けっきょくは同じことではございませんか」
「え——？」
「降魔録を使って魔王を倒す——それがあなた方の使命ですわね。ですけど、それによってだれかにほめてもらおうとか、報酬をもらおうというわけではありませんでしょう？」
「と、当然ですわ。忍者は、他人に正体を知られることさえいけないんですから！」
幸子の言葉には原則的に賛同の立場をとる紅音でさえ、いささかムッとして答えた。
「真田の家も同じだというのですわ。幸村の事蹟を伝え、降魔録を保存していくことを使命として、今日までつづいてきたのです。幸村の事蹟がおおやけに認められ、評価されることなど、けっして望んだことはありませんでした。ならば、降魔録が何かの役に立ってほしいとも考えてはいなかったでしょう」
「し、しかし、それでは……」
「使命を果たすことを至上の生きがいにしてきたことには変わりありませんわ。でも、それがようやく終わろうとしているのです。つまり、わたくしは、わたくし自身の意志で、真田家と降魔録のふたつの命運にけじめをつけなければならないのです。過去のいきさつになど、いたずらにとらわれるつもりはありません」
幸子はきっぱりと断言した。
忍者たちは圧倒され、無言で幸子を見つめた。初対面のときは驚きで圧倒されたのだったが、こんどは幸子の覚悟のほどを聞いて心をゆさぶられたのだった。
「ぼくらと同じ……か。なるほどね。ぼくらはずっと魔王打倒の使命を当然のこととしてきているから自覚していなかったけど、たしかに、ぼくらだって自分たちの意志でその使命をもう一度とらえ直していたんですよね」
「志賀ノ介、それ、どういう意味よ？」
「つまり、今のぼくらが何をいちばん大切にして生きているかってことですよ。魔王を倒すことですか？　魔王を倒せるなら、ぼくら自身はどうでもいいんですか？」
「もちろんじゃ。いつでも命を投げ出す覚悟はできとるわい」
「ええ。でも、今やそれ以上に大切なものができたような気がしませんか？」
「え……？」
「家族ですよ。ぼくら家族のことです。考えてみてください。ぼくらは最初、すきあらば互いに倒そうとしあうライバルとして東京に集まった。それからいろいろなことがあって、今では何物にも代えがたい仲間だと思っています。もしかして、それぞれの隠れ里にいる一族より大切な、ね。どうです？」
「うーん。だが、おたがいの忍術の技量を認めあっているからではないのか？　正直なところ、わが伊賀にもおまえたちに匹敵するような切れ者の術者や特殊な技を持つ者は、もうほとんどおらぬからな」
「たしかにそういう事情もありますからね、ぼくらは新しい生き方に踏み出しているという自覚がないんです。でも、翔子さんは忍者でもなんでもありませんよ」
「翔子は、しかし……」
「風魔の瑠璃丸くんのいいなずけだというだけじゃありませんか。で、どうして碓氷峠までぼくらが駆けつけなきゃならなかったんです？家族だからじゃないですか。もしまたあんな戦いが起こったとして——いや、当然起こるでしょうけど、ぼくらは家族のだれかが危険にさらされたら、きっとその救出を最優先にするんじゃありませんか？」
「あっ!!」
忍者家族がポカンと口を開けた。
「そうなんですよ。ぼくらは、まず、家族なんです。家族の一丸となれる使命として魔王の打倒がある。正確に言えば、もうこれは大昔にだれかにあたえられた使命じゃない。ぼくら一家の目標なんです。みんなで助け合っていこうという合言葉として、新たにとらえ直してしまっていたってわけなんですよ」
「家族を守って戦うことが、わしらの意志なのじゃ、とな？」
「フーム。そう言われれば……」
忍者家族は、志賀ノ介の言葉にうながされるように翔子をあらためてまじまじと見つめ、それからたしかめ合うようにたがいの顔を見合わせた。
翔子は、ポッと顔が赤くなるのを隠すことができなかった。
だが、その様子を冷たいまなざしで見ていた真田幸子が、そこでスッと立ち上がった。
「おわかりになったのなら、もうよろしいでしょう。どうぞおひきとりください。もうそろそろわたくしは裏柳生の方々との会見に出かけなければなりません」
「幸子さまの志(こころざし)は納得いきました。しかし、それがあやつらにも通用するとはかぎりませんぞ。なにより、おひとりで行かれるのは危険だ。われわれも同道いたそう」
雷堂がまっ先に席を立った。
「ご心配なく。わたくしにはランがおりますわ。でも、どうしてもとおっしゃるなら、おひとりだけご足労願いましょうかしら」
「たったひとりだけですか？」
紅音が不安そうにたずねた。
「彼らの言い分に嘘いつわりがないかどうか、証人として立ち会っていただくだけですからね。そもそも、この屋敷の防御をいっさいはずしてあなた方を迎え入れたのは、その役をお願いするためだったのです。まさか全員でいらっしゃるとは、思ってもみませんでしたわ」
「では、この雷堂が参りましょう」
「いいえ、猿飛の子孫のわたしですよ！」
忍者家族は、つぎつぎと名乗りを上げた。
「異存がなければ、わたくしに指名させてくださいませ」
幸子が忍者家族を制して言った。
「瑠璃丸さんに、お願いいたしますわ——」

「ここでけっこうですわ」
真田幸子が手慣れた様子で料金を払っているのを横目に、先におりてサッとあたりを警戒した瑠璃丸は、ようやくそこが代々木公園であることに気がついた。
幸子は、人通りの多い原宿駅の側をさけ、反対側の入口にタクシーを乗りつけていた。
忍者家族は、ふたりが出ていってから10分間は屋敷を出ないよう、幸子にかたく足止めされた。不安げな表情の翔子だけが何か言いたそうにしていたが、忍者家族は、それ以上抵抗せず、幸子の命令にはすなおにうなずいた。だから、瑠璃丸たちがどこへむかったか、彼らにはわかりようがないはずである。
(おれひとりのほうがいいか……)
タクシーの中で瑠璃丸はそう考え直した。
多人数で出向いて独楽彦たち裏柳生忍群をいたずらに刺激しては、かえって危険だと判断したのだ。それと、碓氷峠での独楽彦の不可解な撤退命令の真意が知りたくもあった。だから瑠璃丸は、ランが道中ずっと監視していなくても、忍者家族のために行き先の手がかりを残そうとはしなかったのだろう。
ただ、そんな余裕が瑠璃丸にはまったくなかったこともある。
志賀ノ介の解説で、幸子には幸子なりの論理というものがあることはわかったが、その論理自体を完全に納得できたわけではない。筋は通っているのだろうが、きっぱりとそれを主張してためらいのかけらも見せない幸子は、瑠璃丸にとっては、いぜん不可思議な存在だった。
「どうしてあなたを指名したか、おわかりになって？」
「さ、さあな……」
なれない狭い空間におしこめられ、瑠璃丸は、モジモジしながら口ごもった。
「わたくしは、あなたに翔子さんといういいなずけがいらっしゃることなど、ぜんぜん問題にしていなくてよ。それをこうやってふたりきりになって申し上げておきたかったの」
「ど、どういう意味だい？」
「あなたがわたくしの恋人の候補からはずれたわけではないということよ。いったん好きになったなら、わたくしはとことん追いかけて、けっして放しはしませんわ……」
幸子は、急に甘くかすれた声になったと思うと、そっと瑠璃丸の手をにぎり、頭をもたせかけてきた。
瑠璃丸はカーッと体が熱くなるのを感じたが、つぎの瞬間には、歯をむきだした子犬のランの視線でハッとわれに返った。
激しい情熱と冷たい刃――
この両極端をいっしょに突きつけてくるのが真田幸子という女の子なのだと、瑠璃丸はあらためて心底思い知ったのであった。
しかし、会見場所に指定した代々木公園の中に入っていくと、そんなやりとりがあったことなど幸子はおくびにも出さず、瑠璃丸の前をずんずん歩きだした。
「手紙をよこした女か――」
落ち葉がヒュルヒュルつむじ風に舞ったと思うと、そこには葛城独楽彦が立っていた。
独楽彦はすぐに、真田幸子の背後に瑠璃丸の姿があることに気づいた。
「やっぱり主流派の仲間だったのだな。これは何の策略だ！」
独楽彦が軽蔑したように声を荒げた。
すると、幸子の腕の中からランがとび出し、周囲の立ち木にむかってさかんにほえたてた。
「どうやらそちらもこそこそと隠れているらしいではありませんか。風魔の瑠璃丸さんといっしょに来たからといって、彼らの仲間だと決めつけて、初対面の相手にちゃんと姿を見せてあいさつすることもできませんの？」
幸子は、おびえたようなそぶりなどみじんも見せず、堂々と言い放った。
「なんだと、このアマぁ……」
広大な芝生のあちこちに、つぎつぎと異形の者どもが出現した。点在する遠い街灯の光りを受けて、独楽彦をふくめた7つの影が幸子と瑠璃丸のまわりにのびた。
幸子は平然とその数をかぞえた。
「これで全員でいらっしゃいますね」
「だからどうした。ほんとに降魔録を持ってんなら、さっさと出しな。さもねえと、こっちが何人だろうと痛い目をみるのは同じだぞ」
頭をつるりと剃りあげた大男が、迫力満点の胴間声で言う。
「降魔録もいいが、なかなかの美形だぜ。ちょっとくらい抵抗してくれたほうが、奪うにもはりあいがあるってもんだぜ。ギヒヒ」
頭をボサボサにした鬼面のような恐ろしい顔の男が、いやらしい声でまぜっかえす。
「待て。むこうはふたりきりだ。はっきりワナかはったりとわかるまでは、その勇気に免じて言うとおりにしてやろう。わたくしは葛城独楽彦。この者たちは裏柳生忍群だ――」
「では、わたくしも名乗らせていただきます。真田幸子――真田幸村の血を引く、現在唯一の生き残りでございます」
「真田……？　なるほど、子孫がひそかに隠し持っていたというわけね。どうりでどこを掘り返しても見つからないわけだわ。あたしは、高千穂流の修羅菊(しゅらぎく)」
「当麻の夢邪鬼(むじゃき)でござる」
「鬼面流、大江山の夜太(やた)だ」
「土蜘蛛流、土蜘蛛(つちぐも)」
「蝦夷流、熊王」
「おいらは南海流の黒童子ってんだ」
ひととおり自己紹介が終わると、独楽彦があらためて一歩前に出た。
「では、さっそく真田降魔録を見せてもらおうか」
「持ってきてはおりません」
幸子はしごくあっさりと言った。
「ケッ。おれたちをからかおうってのか、このお高くとまりやがった女は。現物も見せねぇで信用してくれたあ、ムシがよすぎるぜ！」
腕だけが異様に発達した男が、突っかかるよ

(独楽彦たち裏柳生と久しぶりの再会だ。あんましいい予感はしなかったんだが……やっぱり!!)

うにみがまえた。
「よせ、土蜘蛛。真田幸子と称しているが、では、何をもっておまえの言葉を信じろというのだ？」
「それこそ、ほかならぬこのわたくし自身が、幸村の子孫と名乗っていることを根拠にしていただくしかありませんわね」
「ウーム……その理屈は、ちと強引すぎるというものでござろうて」
温和な顔つきの夢邪鬼も首をひねった。
「では、この瑠璃丸さん方と同じく、幸村と忍者の関係、そして降魔録が真田家に伝わる理由をお聞きいただきましょう」
「ほう……」
夢邪鬼が感心したようにあからさまに興味を示すと、独楽彦も一同に静聴を命じた。
いつでも攻撃にうつれる距離をとって芝生に車座になった裏柳生忍群にむかって、真田幸子は忍者屋敷のときとほとんど同じ話を、えんえん一時間以上にわたって語って聞かせた。
裏柳生忍群はといえば、ほとんど黙りこくったまま聞き耳をたてていた。そのわけは、幸子の物語が終わって黒童子が真っ先に言った言葉にあらわれていた。
「おれたちの一族が大坂の合戦なんてものに出たって話は聞いたことがねぇ。そりゃあ、主流派の連中のこったろ？　おれたちにゃぜんぜん関係ねーよ」
「主流派が仲間割れしたことの理由はそれでわかったけどね。おかげで忍者全体の信用が落ち、仕事がなくなって、あたしら傍流忍者までまきぞえをくうことになったんだ。やっぱり悪いのはそいつの仲間どもじゃないのさ」
修羅菊がにくにくしげに瑠璃丸をにらんだ。
瑠璃丸が反論しようとしたが、幸子が手でそれを制した。
「ですけど、それはあくまで結果でしょう。忍者たちを狂気に追いこむべく術をほどこした犯人は、徳川方にひそんでいた者でしょう」
「ま、まさかそれは……」
夢邪鬼がまるい顔をゆがめた。
「忍者たちの敵が天海だったらしいとは、幸村が後に語っていることですわ」
「独楽彦さま——」
夢邪鬼は、すがるように独楽彦のほうをふり返った。
葛城独楽彦は、夜目にも顔を蒼白にしていることがわかった。あぐらをかいたひざにきちんとそえられたこぶしが、両方とも小刻みにふるえている。
「どうなさいました？」
幸子の問いかけにも、独楽彦はしばらく答えられなかった。
「天海は生きている……」
くいしばった歯の間から、やっと押し出すように言った。
「えっ——⁉」
瑠璃丸は思わず腰を浮かせかけた。
「『天海は生きている』と……そう十志郎どのは言われたのだ」
「そんな……天海僧正は戦国末期から江戸初期の人物ですよ。今も生きているなら400歳⁉　そんな、ばかな……」
真田幸子がはじめてうろたえた表情になった。
瑠璃丸もたまらず立ち上がっていた。だが、瑠璃丸に衝撃をあたえたのは別の名だった。
「十志郎？　十志郎とはだれだ？　それがおまえらの黒幕なのかっ⁉」
「ええい、うるさい。風魔のガキめっ‼」
独楽彦につめよろうとしていた瑠璃丸は、いきなり横あいから斬りつけられ、とっさにトンボ返りをうった。
「こ、こいつ——」
瑠璃丸があまりに間近に着地したために、あせった黒童子がその背をドンと突き飛ばした。
裏柳生忍群は、その勢いにつられて、全員が武器を手にして立ち上がった。
そのときだった——
ヒュッ、ヒュッ、ヒュッ、ヒュッ！
空気を引き裂く無気味な音が、裏柳生忍群の円陣を外側から襲った。
「ううっ」
とっさに独楽彦をかばった夢邪鬼の肩に、短い矢が突き刺さった。黒塗りのアーチェリーの矢だ。
「葛城どの、助太刀もうすっ！」
黒覆面、黒装束の正体不明の男たちがいきなり円陣に踏みこんできたと思うと、そう叫びざま瑠璃丸に斬りかかった。
瑠璃丸は幸子を後ろに突き飛ばし、と同時に叫んだ男を抜きはなった剣で脳天から一文字に斬りふせた。
「独楽彦、ひきょうだぞ。こっそり兵を伏せていたな！」
「ち、ちがう……」
独楽彦はうめくように言ったが、その声は、だれがだれと戦っているともつかない激しい乱闘の音に、たちまちかき消されてしまった——。

5月号につづく

メディアワークス書籍部 単行本 大好き ランド TDL VOL.2

第２回目のTDLは、遂に単行本化が決定した『ムーンヴォイス』をクローズ・アップ。『ダンジョン・マスター』のアンケートハガキに書かれていた〝読者のご意見、ご感想〟も、ド〜ンと紹介しちゃおう。

Close-Up 特報!!『ムーンヴォイス』単行本化決定!!

『ムーンヴォイス』コミックス化の噂に踊らされること？年、編集部は真実をつかむため桐嶋たける先生に独占インタビューを敢行したっ！ 本当に出るんだろーな？

編集者（以下編）ーいやー長かった。やっと出ますね。
桐嶋（以下桐）ーホントに長かっタコ。『新極道くん漫遊記』案外時間かかっタコ。
編ーなにボケてんねん、このタコっ！ 『ムーンヴォイス』のコミックスの話だよっ。
桐ー連載も終わろうとしている今日このごろ、なにをいまさらいってるタコ。
編ーおい、遅れたのはあんたのせいだろーが。
桐ー違うタコ。みんな××（ピー）のせいタコ。
編ーぐっ、××（ピー）のせい……恐いから、この話題やめよう。話に詰まったので閑話休題、第１巻の売りは？
桐ー膨大な描き下ろしタコ。だいたい40ページぐらい新作画があるタコ。変なオマケもいっぱい付くタコ。
編ーげっ、そんなに大変なのに大丈夫なの？
桐ー安心するタコ。ア○ラの６巻でさえ出る世の中タコ。
編ーとにかく発売は今春の予定。予価950円だっ。

いま明かされる“だみあん桐嶋”の正体？

額に獣の数字を帯びたとんでもないタコである。手足が８本あるからきっと仕事も早いと思われて連載を依頼されたが、ホントのところは腕２本＋足６本の遅筆ダコだった。でも足が６本あるだけあって逃げ足はとても早い。代表作は『ムーンヴォイス』『でもホントはカバが好き』（以上コミック）『極道くん漫遊記』『ビースト三獣士』（イラスト）など多数。趣味は模型作りとファンクミュージック。ボーメ氏のメイマーのGK（ガレージキット）が欲しいと叫んでいた……。

▲著者近影。２年前はまだ人間だった気もする。

大反響 おハガキありがとうの 『ダンジョン・マスター』読者の声を一挙大公開！

１月25日に発売された〝ダン・マス〟に読者の方々からたくさんのおハガキをいただきました。ありがと——ということで、一部を公開しちゃいます！ **●合格！（神奈川・廣瀬さん）**㊞ワーイ!! **●ダン・マス単行本おめでとうございます!!（大阪・堀田さん）**㊞これはこれは御丁寧に… **●ゲームを知らなくても楽しめた（大分・堀さん）** **●ゲームをクリアしていたので話がよくわかった（大阪・池田さん）**㊞ゲームのダン・マスもヨロシクね **●こんな立派なコミックになると思ってなかったので、とにかくうれしい（大阪・荒川くん）** **●よくぞ出してくださった！（東京・大野さん）**㊞よくぞ買ってくださった!? **●友人に見せたら次の日買っていた（東京・江原さん）**㊞みんなも友達にすすめよう!! **●もうちょっと安くしてほしい（東京・横須賀クン）**㊞………。と、いうことで……、これからも皆さんのおハガキ待ってまーす。

▲栗橋伸祐／著 定価950円（税込）絶賛発売中!!

書籍部のたわごと 1人が1冊!? 単行本はつらいよの巻

書籍部の仕事は、言うまでもなく単行本を作ることなんだけど、雑誌の編集が１つの本を全員で分担して作るのに対し、単行本は１人の編集者が１冊をまるごと担当してしまう。その結果、〝しめきり直前で１人だけ大変だ状態〟なるものが発生。いわゆるゲロゲロな状況に陥ることになる。でも、そのぶん作った本に対する愛着もひとしお。手抜きなんかは絶対にしないのだ。こんなけなげな書籍部に励ましのおたよりを。

ちょっと広告
まだまだあるぞ 電撃コミックスラインナップ

●フォーチュン・クエスト① 夢のなかの王女／Comic：迎夏生、Story：深沢美潮／発売中／980円（税込）
●ローンナイト２①／吉富昭仁／発売中／560円（税込）
●エンジェルアーム① 天上への扉／衣谷遊／発売中／950円（税込）
●ヤンキーTURBO 最後の爆走／山本よしふみ／発売中／680円（税込）
●電撃摩陀羅海賊本①／原作：田島昭宇 with MADARA PROJECT、企画・構成：大塚英志／３月５日発売／980円（税込）
●ローンナイト２②／吉富昭仁／３月下旬発売予定／予価560円
●魍魎戦記MADARA赤LASA①／田島昭宇／今春発売予定／予価980円
●魍魎戦記MADARA壱①／田島昭宇／今春発売予定／予価980円
●魍魎戦記MADARA壱②／田島昭宇／今春発売予定／予価980円

発売／主婦の友社 発行／メディアワークス
お問い合せ● ご注文は03・3294・1131（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

封印伝説

クリスタニア
Crystania

RPGリプレイついに連載開始!!

◆

獣(けもの)の姿をした神——神獣が支配する
大陸クリスタニアに最大の危機が
訪れようとしていた。
この危機に立ち向かうため、
5人の若者たちがいま、旅立つ……。
テーブルトークRPG〝クリスタニア〟の
プレイを再現する
水野良とグループSNE渾身の大河リプレイ、
いよいよ電撃王に見参!

◆

—第1章— 兆し(きざし)

グループSNEの第二事務所は別名「分室」と呼ばれている。いま、この分室に6人の男女が集まり、輪になって椅子に腰かけている。彼らの背後には机があり、その上には商売道具のパソコンがでで〜んと置かれている。だが、その電源はおとされて、ディスプレイにはなんにも映っていない。月曜日の昼間だというのに、彼らは仕事をさぼっているのであろうか? いや、ちがう!

彼ら6人は、これからまさにテーブルトーク・ロールプレイングゲーム(RPG)をプレイしようとしているのだ!!

えっ、RPGって何かって?

とってもナイスな質問だね。それが、この連載のテーマなんだよ。

ゲームマスター(以後、GM) 人数もそろったようだし、さっそくゲームを始めるとしよう。なにはさておき、キャラクターをつくってもらわないとね。キミたちの分身となって、クリスタニアという架空世界で活躍する主人公たちだからね。気合いと愛情をこめてつくってちょ〜よ。

プレイヤー1 気合いも愛情もこめます。でも、サイコロの目は思いどおりにならないからなぁ。

プレイヤー2 そりゃあ、確率に支配されているからね。

GM RPGを楽しむには、シビアな確率計算だけじゃダメだよ。サイコロの出目は気合いでコントロールできると、自分をだますことも肝心だな。

これからボクたちがプレイをするのは「クリスタニアRPG」という名のRPG。ルールは完成しているのだけれど、残念ながらルールブックはまだ発売されていない。だけど、ルールなんか知らなくても、RPGはそばで見ているだけでおもしろいもの。それに、最低限必要なルールは連載のなかで解説してゆくしね。だから、RPGがどんな遊びかまったく知らない人でも、安心して読めるはず。

さっそくだけど、キャラクターのつくり方を説明しようか。クリスタニアRPGのキャラクターは、手順に従ってサイコロを振ってゆけば、カンタンにできあがる。セカンドクラスと呼ばれる追加能力をつけるかどうかで、ちょっと悩むくらい。セカンドクラスを選択すれば、いろんな特典がもらえる。その代わりレベルの上昇が半分になってしまうのだ。

でも、5人のプレイヤー全員が自分のキャラクターに、ビーストマスター(神獣から特殊能力(タレント)を授けられる)というセカンドクラスを選択したようだ。

◉作/水野良とグループSNE
◉画/宝谷幸稔

クリスタニア Crystania

わたしの名前はリュース。鬣の部族の戦士です。正義を承認するため、旅立ちました。

クリスタニア大陸

ベルディア

フィンガル

登場人物①

リュース

種族：鬣の部族／性別：男／クラス：ウォリアー／セカンドクラス：ビーストマスター／守護神獣：金色の獅子ディレーオン

【金色の獅子ディレーオン】

神獣ディレーオンは、他の神獣たちが提案し、決定したことを認める役割を担っている。それゆえ、「承認者」の別名でも呼ばれたりする。神獣たちのあいだではこの獅子の神獣に承認された物事だけが、権威をもつわけだ。

ディレーオンに従っているのは、「鬣の部族」。彼らは、神獣ディレーオンの教えのままに、人々の行動や目的を承認することを使命と考えている。

GM　キャラクターもできたようだから、さっそく自己紹介をしてもらおうか。

プレイヤー１　はぁ〜ん。鬣の部族の戦士で、名前がリュース。正義を承認することを目的に、故郷を旅立ったという設定です。

プレイヤー２　わたしは、影の部族の魔術師でリヴリアといいます。がんばって、他人を不幸にします。

プレイヤー１（以下、リュース）　ええ〜っ！まるっきりの悪人じゃないですか？

プレイヤー２（以下、リヴリア）　そんなこといわれても、わたしの神獣がそうしなさい、とおっしゃっているんだから……。

GM　彼女の守護神獣は、凶兆の大鴉アルケナだもんね。

リヴリア　そういうこと。ほれ、承認しろ。やれ、承認しろ。正義であろうと邪悪であろうと、承認するのがあんたの部族の使命でしょうが。

リュース　うぐぐぐぐ〜。

リヴリア　（ニンマリと）まず、ひとり。

プレイヤー３　こ、こわい……。ボクのキャラクターはサーバル。鳥人族のウォリアーだよ。

プレイヤー４　バードマンって、何よ？

GM　背中と頭に羽根がはえているトリ人間のことだよ。

プレイヤー４　あたしは、大蛇の部族のスカウトで名前はネージュ。

サーバル　蛇女なんですね。

プレイヤー４（以下、蛇女——もとい、ネージュ）　よぉ〜いうた。

プレイヤー５　でも、蛇のことを神の使いだとする文化も多いんですよ。

GM　蛇とか狼とかは、邪悪の化身にされるか、神の使いにされるかのふたつにひとつだからね。このクリスタニアでは、蛇は神の使いどころか、神様そのもの。蛇の神獣ルーミスはこの世界を支配する神獣王のひとりでもあるんだ。ところで、そういうキミのキャラクターは？

プレイヤー５　申し遅れました。ボクのキャラクターは蹄の部族の精霊使いで、名前をアロートといいます。みなさん、仲良くしましょうね。

GM　さすがは馬（蹄）の神獣こと調停者シルヴァリの従者。別名、マッチ・ポンプ。

プレイヤー５（以下、アロート）　えっ、シルヴァリって、そういう神獣なんですか？

GM　うんにゃ、ちがうよ。でも、調停者って争いがなくなったら存在する意味がないのはたしかだよね。

アロート　それなら、大丈夫ですよ。

GM　えっ、なんで？

アロート　（きっぱりと）争いがなくなることはないからです。

GM　……シナリオ、始めようか。

「封印伝説クリスタニア」の舞台になるクリスタニアというのは、大陸の名前。真ん中が細くくびれたひょうたんみたいな形をしている。いわゆるひとつのファンタジー世界なんだけど、ふつうとはちょっとちがうところがあったりする。

それは、このクリスタニアを支配しているのが、神獣と呼ばれる存在だということ。神獣というのは、ぶっちゃけた話、獣の形をした神さまだ。クリスタニアには、何十柱もの神獣が君臨していて、それぞれが役割分担して大陸を治めているんだ。

すべての神獣には、信仰し、従っている人間（および鳥人族のような亜人）たちがいる。そして、同じ神獣を信じる者たちが集まって部族国家が形成されている。たとえば、リュースが従っているのはディレーオンというライオンの神獣でその従者は〝鬣の部族〟、リヴリアならアルケナという大鴉の神獣で〝影の部族〟というように。

つまるところ、５人のプレイヤー・キャラクターたちは、それぞれが所属している部族の代表選手というわけ。部族の恥にならなければいいんだけどね。

GM　キミたちがいるのは、北部クリスタニア大陸の西部に位置するフィンガルという名の地方。この地方は大森林地帯で、平地はほとんどない。東には高く険しい山脈がそびえ、夏でも山越えをするのは困難ときてる。そして、北にはキミたち神獣の民（神獣に従っている人間や亜人たちの総称）の天敵、ベルディア帝国がひかえているわけだ。

サーバル　うわあ、早くよそに行こう。

GM　ダメだよ。キミたちはこの地方を守るためにそれぞれの部族から派遣されてきた戦士なんだからね。その名も高き傭兵団「獣の牙」フィンガル支部の一員というわけさ。

リュース　そうだったのかー。

GM　そうだったんだよ。でも、安心すること。ベルディア帝国は、神王という名の絶対的指導者を失って、原住民である猛虎の部族と、よその島から漂流してきた暗黒の民と呼ばれる民族とに分かれて内乱をやらかしているからね。だもんで、とうてい他国へ攻めこむ余裕なんかありゃしない。おかげで、この地方もいたって平和なんだよ。

リヴリア　つまらんな〜。わたしだけが平和、というのがベストなのに。

リュース　この人、やっぱり邪悪だ。

GM　戦争がなければ傭兵なんて暇なもんだ。そのため、この支部にも軍縮の波が押し寄せている。かつては1000人以上の傭兵を抱えていたのに、現在ではわずか数十人ほどがベルディア軍の監視任務に就いているのみ。

アロート　いやあ、平和でけっこうですね〜。

GM　まあね。でも、キミたちに食料を差し出しているフィンガル地方の住民にしてみれば、タダ飯を食われているようで、なんとなくおもしろくない。そこで、やっかいごとが起こるたびに、問題解決の依頼をこの支部に持ちこむようになっているんだ。

　断れば、明日からの食料が心配だ。そこで、この支部の団長である鬣の部族出身のマルカスさんは人々の願いを承認しまくり、傭兵たちはさながら冒険者のごとく東奔西走の毎日を送っているわけだ。

リュース　ボクたちも？

GM　うんにゃ、キミたちはちがう。いまはベルディア軍の監視より、住民の苦情処理のほうが重大任務だからね。信頼できる傭兵たちをおもに派遣している。

リュース　オレたちは、留守番なのかー！

ネージュ　そのほうがラクじゃん。

リュース　プライドが！　戦士としてのプライドが〜!!

リヴリア　捨てれば？　1レベルの新米キャラクターにプライドなんて必要ないよ。

サーバル　あったら、かえってアブナイと思う。弱っちいんだから。

GM　ところが、天災は忘れたころにやってくるもの。キミたち5人に団長から呼び出しがかかった。

リヴリア　なんだかわからないけど、出頭しましょう。

GM　やってきたキミたちの顔を見て、なんだか隊長は不安そうな顔をするよ。

リュース　なぜ、そんな顔をするー！

GM　（よく叫ぶやつだなぁ）こんなのしか残ってないのか、とショックを受けたんだよ。でも、選択の余地はないからね。キミたちに頼みたいことがある。じつは、「獣の牙」の砦の近くにある村の住民がひとり、血相変えてかけこんできたんだ。その村人の話によると、どうやらベルディア軍が襲ってきたらしい。

リヴリア　あれま。

ネージュ　どんな敵？　数は？

GM　それがだね、ゴブリンが1匹だけなんだそうだ。

リュース　たかが、ゴブリン1匹ぐらいで不安な顔をされるとはー！

アロート　その背後に何があるかわからないから心配なさってるんでしょ。

GM　物はいいようだね。まあ無理はせず、アブナイようならさっさと砦に戻ってくること。もしかしたら、ベルディア軍の本格的な侵攻の前触れかもしれないしね。つい先日も砦の付近を巡回していた傭兵が、ゴブリンを数匹ほど見つけて退治したって事件も起こっている。

サーバル　まかせてください。逃げ足の速さなら天下一品。背中の羽根はダテじゃありません。

GM　期待してるよ。村までは、急を知らせにきた村人が案内するから迷うことはない。

アロート　道すがら、その人からくわしい話を聞きましょう。

GM　ゴブリンの襲撃についてだね？

アロート　そうです。

GM　それならいたって単純。今日の昼間、ゴブリンが突然、姿を現した。村人はパニックを起こして逃げはじめた。ゴブリンは家畜を1頭、さらって去っていった。以上、終わり。

リュース　相手はたった1匹じゃないか！　村人たちは何をしていたんだー!!

GM　でもね〜、アブナイしね。戦闘の専門家が近くにいるしね〜。彼らは枝角の部族だしね〜。

ネージュ　枝角の部族って？

GM　うん、永遠の逃亡者という別名がある大鹿の神獣ラフォンテールに従っている者たちなんだね。彼らは逃亡することに喜びを見い出し、自由であることを誇りとしている。服従するよりも、逃亡を選ぶという部族なわけだ。

リヴリア　そりゃダメだ。

サーバル　きっと、ゴブリンを見てうれしそうに逃げたんだろうな。

GM　そりゃあもう、と村人A。

リュース　いばるんじゃないっ！　剣を持って戦えー！

登場人物②
リヴリア

種族：影の部族／性別：女／クラス：ソーサラー／セカンドクラス：ビーストマスター／守護神獣：凶兆の大鴉アルケナ

【凶兆の大鴉アルケナ】

　アルケナは神の中で、唯一「時」の謎を解明しようとして、いくつかの成功をおさめた神獣だ。このことから、アルケナは運命の告知者と呼ばれるようになった。神々の大戦のときも、彼はその自慢の能力で難を逃れたといわれる。

　アルケナに仕えているのは、「影の部族」と呼ばれる神獣の民。彼らはアルケナが未来を知るための手がかりを集めようとクリスタニア中を旅している。

クリスタニア
Crystania

ゴブリンが現れたのは村はずれの森。放し飼いにされた家畜をさらっていったそうだ。

登場人物③
サーバル
種族：バードマン／性別：男／クラス：ウォリアー／セカンドクラス：ビーストマスター／守護神獣：白頭の大鷲フォルティノ

【白頭の大鷲フォルティノ】
始源の巨人の瞳から誕生した神獣フォルティノは、すべてを見通す視力を持っている。そのことからフォルティノは監視者として、神々の時代には世界の秩序を、神獣となってからは周期の乱れを見張っていた。
フォルティノに従っているのは、「孤高の部族」と「バードマン」。彼らもフォルティノと同じく、クリスタニアの秩序を守るため、日々その監視の目を光らせている。トリ目だから残念ながら、夜間はムリだが。

アロート　あの、質問なんですけど、この世界のゴブリンは日の光を気にしないんですか？
GM　うんにゃ、夜行性で、太陽は大嫌いだよ。
サーバル　じゃあ、なぜ昼間現れたんだろう？
リュース　ズバリ、人間がゴブリンの皮をかぶって盗みを働いた！
リヴリア　ゴブリンの大きさは？
GM　ふつうサイズ。身長１メートルぐらい。
リヴリア　大人じゃ無理だね。
リュース　子供がゴブリンの皮をかぶってイタズラをした！
サーバル　こだわるなぁ。
ネージュ　アブナイこといっていい？
GM　どうぞ。
ネージュ　ゴブリンと間違えそうなほど醜い子供だった。
GM　……そんなこんなで村に着いた。
ネージュ　こらオッサン、つっこまんかい！
GM　（無視して）枝角の部族の村です！　村の人口は百人ぐらいで、この世界の標準より小さいね。
サーバル　まず、宿を確保しないと。
ネージュ　家畜を取られた人のところに押しかければいいじゃん。
GM　専門の宿屋はないけど、部屋と食事ならいくらでも供給するよ。だから、早く事件を解決してね。
アロート　現場百回といいますから、ゴブリンが現れた場所に行ってみましょう。
GM　正攻法だね。ゴブリンが出現したのは、村はずれの森。そして、近くにあった家の囲いを破って、放し飼いにされていた家畜をさらっていったそうだ。
アロート　ゴブリンも正攻法ですね。
ネージュ　ただの強盗じゃん。
サーバル　とりあえず、森を捜索する？
リヴリア　やみくもに探してもね〜。足跡とか残っていませんか。
GM　レンジャーがいないからね。難しいと思うよ。
リヴリア　やらないより、やったほうがいいでしょう。
アロート　そのとおりですよ。全員で試みればなんとかなります。
GM　はたしてそうかな？　知覚技能にマイナス40の修正を加えて技能判定してちょ。
リュース　失敗！　みんなあとはまかせたからなー！
ネージュ　わたしは成功。
リヴリア　残りは全滅やね。
GM　１時間ばかり足跡をたどることができた。さあ、もう１回。
サーバル　全員ですか？
GM　うんにゃ、ネージュひとり。失敗した人には、ネージュが何を追いかけてるんだかまるでわからない。
ネージュ　あ〜ん、失敗。
GM　これで、もうだれにもわからない。
サーバル　手がかりがなくなったね。
リヴリア　森をしらみつぶしにすると、何日ぐらいかかります？
GM　ずいぶん、かかるだろうね。
サーバル　やめ、やめ！
アロート　いったん村に帰って、この森の地理にくわしい人に話を聞きます。ゴブリンが隠れそうな場所を当たってゆけば、そのうち見つかると思うんですが。
ネージュ　寝て待つ、という方法もあるわよね。
リヴリア　ネージュさんには、役立ちそうなタレントがあったのとちがう？
ネージュ　えっ、どのタレント？
GM　「サーペント・センス」のことかな。ある範囲に結界を張って、その結界内に出入りした生き物をチェックする特殊能力さ。
ネージュ　ムッチャ便利。
GM　自分のキャラクターが何ができるかぐらいは、把握しておこうな。
リヴリア　は〜い、わたしは他人を不幸にできます。
リュース　しなくていい！
GM　とにかく、いったん村に帰るんだね。
サーバル　そうですね。今日はよく働いたような気がするから、ぐっすり休んで明日に備えましょう。
GM　よく働いた？　気のせいだろ。でも、まあ、そろそろ日も暮れることだしね。
アロート　夜中に見張りを立てたほうがよくありませんか？
リヴリア　あいにくだけど、わたしは夜目がきかないんだよ。
サーバル　右に同じだよ。
GM　ミミズクみたいな体型のくせに〜。
サーバル　それはボクの責任じゃありませんよ。魅力度の高さが自慢なのになあ。
アロート　でしたら、ネージュさんに結界だけ張ってもらって、休むことにしませんか？
GM　結界はどこに張るのさ！
アロート　ゴブリンに家畜を盗まれた家のあたりにでしょう。
GM　この日はネージュが結界を張るだけで休んでしまうわけだね？
サーバル　そうで〜す。
GM　じゃあ、なにごともなく翌日になる。
ネージュ　チッ　はずれか。
リュース　予定どおり、森にくわしい村人を探しだして、ゴブリンの隠れそうな場所をたずねてみる。
リヴリア　案内させたら？

アロート　でも、民間人ですよ。
リヴリア　大丈夫、この人たちは逃げるのが得意だから。
GM　森にくわしい薬草摘みの若者が、森の案内を引き受けてくれた。
リヴリア　よしよし。
GM　えー と、行く場所は彼に任せていいのかな？
ネージュ　近場からにしてよ。
GM　了解っと。では、最初のポイント〜(とサイコロを振る)——スカ。第2のポイント〜(と、ふたたびサイコロを振る)——ありゃりゃん。当たりが出ちゃった。
アロート　これも日ごろの精進の賜物。
GM　え〜と、小さな崖のところにえぐられたような浅い穴があって、その奥にうごめく人影が見えた。
アロート　わたしは精霊使いなので、夜目がきくんですが……。
GM　どうやら、ゴブリンみたいだね。
アロート　ふつうのゴブリンですか？
GM　そう見えるよ。案内人の若者はいつでも逃げれる態勢になっている。
リュース　逃げだすのはまだまだ早いぞ。ゴブリンの1匹ぐらい、このわたしがかる〜く叩きつぶしてやる。
アロート　先生、お願いします。
リュース　ゴブリン、カマン！
GM　かまんべ〜るは、チーズの名前っと。呼ばれたゴブリン、のっそり外に出てきたよ。
リュース　1匹だけ？
GM　うん、1匹だけ。
リュース　ならば、正々堂々と一騎討ちで。
アロート　ゴブリンの様子はどんな感じですか？　怒っているとか、恐れているとか……。
GM　そんな様子はぜんぜんない。フラフラしているように見えるね。
ネージュ　怪しいヤツ。
アロート　ボクは精霊使いなんで「センス・オーラ」が使えますが……。
GM　どうぞ、使ってちょ。精神を集中させているあいだ、普通の人には見えない自然の力がオーラとなってアロートには見えるわけだ。
アロート　ムムムムッ。集中しました。
GM　すると、オーラが見えてくる。ゴブリンを見るんだよね？
アロート　風景をめでる状況じゃありませんから。
GM　するとだね、いままで見たこともないようなオーラが見えるわけだ。
アロート　ええっ〜！　どんなオーラですか？
GM　ふつうの生き物の活動源である生命力も、アンデッドたちの活動源である負の生命力も感じられない。つまり、このゴブリンは生きているのでもなければ死んでるのでもない。おまけに、アンデッドになってるのでもな〜い。
アロート　仲間たちにそのことを報告します。
ネージュ　怪しいゴブリン。
リュース　で、できれば、一騎討ちを宣言する前にいってほしかった！
リヴリア　自業自得やね。さあ正々堂々と戦いなさい。
サーバル　高価で売れるかもしれないから、生け捕りにしようよ。
リュース　手加減して、気絶させればいいんだな〜！
サーバル　そういうこと。
GM　それじゃあ一騎討ちの始まり、始まり〜。

　クリスタニアの戦闘ルールは、とってもカンタン。サイコロで1〜100の乱数を発生させる（10面体のサイコロを2個使って、片方を10の位、もう片方を1の位にする。0のゾロ目は100として考える。その出目が攻撃技能という各キャラが固有に持っている技能の値以下なら命中。より上なら失敗。
　もっとも、攻撃が命中しても、相手がその攻撃を受け流したり、受け止めたりすることだってある。そのとき相手は同じようにサイコロを振って、防御技能という技能の値以下の目を出す。するとせっかく命中した攻撃も防御されたことになってオジャン。このふたつの判定をくぐりぬけて、はじめて相手にダメージを与えることができるわけだ。
　ところで、一騎討ちの経過だけど、ゴブリン（GM）のサイコロの目が悪くてなかなか命中しない。しかも、命中したときにかぎってリュースが防御に成功し、ほとんど一方的な展開となった。

登場人物④
ネージュ
種族：大蛇の部族／性別：女／クラス：スカウト／セカンドクラス：ビーストマスター／守護神獣：虹色の大蛇ルーミス

【虹色の大蛇ルーミス】
　ルーミスは結界の神獣王とも呼ばれ、クリスタニアを治める五柱の神獣王のひとりでもある。ルーミスはその名のとおり、結界を守護する神獣。かつてクリスタニアを外界から遮断していた城壁も、ルーミスがつくったものである。ルーミスは保守的な考えを持っていて、外界からの民は追いだせと自分の民に命じている。そのため彼に仕えている「大蛇の部族」と「リザードマン」は、その命をはたそうとクリスタニアを旅している。

クリスタニア
Crystania

逆襲に転じたゴブリンモドキ。鳥人間サーバルが勇敢に戦うが……。

GM　う〜ん、不思議なゴブリンは倒れた。
リュース　楽勝ー！　1点しかダメージを受けてないぞー!!
アロート　でも、このゴブリンずいぶん生命力ありましたよね。
サーバル　50点以上はあったと思う。
リヴリア　ソーサラーの権限で、この新種のゴブリンをゴブリンモドキと命名することにしよう。
サーバル　なんの権限？
リヴリア　博物学はソーサラーの専門知識だものね。第1発見者には、命名の権利が与えられているわけよ。
GM　で、この気を失ってるゴブリンモドキはどうするの？
ネージュ　ロープでしばって、村に連れて帰れば？　高価で売れるかもしれないじゃん。
アロート　売れるかどうかはともかく、実物を見れば、村人たちも納得するでしょうね〜。
リヴリア　ところで、ほら穴があったよね？
リュース　そうだ、調べよう。
GM　ゴブリンモドキが潜んでいたほら穴の中はずいぶん悲惨な状況だよ。すえた臭いが充満していて、2匹のゴブリンの腐乱死体と山羊だか羊だかの死体が転がっている。死体はいずれも食べられた跡がある。それも、痛快まるかじりでね。
サーバル　森の獣が食べたのかな？
アロート　いやあ、やっぱりこのゴブリンモドキでしょう。
ネージュ　ゴブリンって腐った肉を食べるの？
GM　飢えてればね。でも、ふつうはそんなことしないよ。まして、共食いなんて習慣はない。
リュース　怪しすぎるぞ、貴様！
アロート　あんまり大声をたてたら、ゴブリンモドキが目を覚ましますよ。
サーバル　じゃあ、そっと連れて帰ろう。棒に手足をくくりつけて、ふたりで運べば問題ないはず。
GM　こと、持ち運びに関してはね。
サーバル　だったら、リュースとふたりで運びま〜す。
GM　では、1時間ほど歩いたところで、ゴブリンモドキの目がさめる。
サーバル　でも、手足をしばられてるからだいじょうぶでしょ……。
GM　何もできないと思う？
サーバル　そう期待してます。
GM　残念でした。このゴブリンモドキはとっても力が強いんだ。手足をしばったロープぐらい、いともカンタンにちぎってしまう。
リュース　うわあ！　さっき手加減してたから、こいつほとんど無傷なのに！
GM　リターンマッチになるね。先攻がどっちかサイコロで決めて。
リュース　そっちの先攻です。
GM　ほいほい、と——あっ大成功(クリテイカル)だ。20点のダメージなんだけど、生きてる？
リュース　ゲッゲッゲッゲッ、2点しか残ってないー！
サーバル　あわてて、リュースと交替します。
リヴリア　残念だったね、リュースくん。
リュース　もはや、プライドなんか忘れたぞ。総力戦で倒すしかない！

かくして、彼らは全力でゴブリンモドキと戦いはじめた。とはいっても、重傷を負ったリュースと戦闘力のないネージュは高見の見物。リヴリアとアロートの魔法の援護のもと、鳥人間サーバルが勇敢に戦ったわけだ。実力を発揮したゴブリンモドキのために、かなりの重傷を負わされたものの、なんとかゴブリンモドキを倒すことができた。

アロート　すかさずセンス・オーラでゴブリンモドキの死体を観察します。
GM　するとだね。ゴブリンの身体から、生命力でもなく、負の生命力でもない謎のオーラが遊離して、ふわふわした塊(かたまり)となって空中を漂いはじめる。
リヴリア　このオーラも命名しないといけないわねぇ。
GM　ゴブリンから離れたんだから、ただのモドキでいいじゃない。
リヴリア　なんてセンスのない。
GM　むぐぐっ、ゴブリンモドキだってセンスのないネーミングだと思うぞ。
リュース　とにかく、仕事は終わりだぁ〜！
アロート　フワフワが気になるんですけど。
ネージュ　仕事とは関係ないじゃん。
リヴリア　そうそう、村で報酬もらって、砦に帰って寝る。
GM　村に寄ったキミたちには村人から心ばかりのお礼をもらえる。
リヴリア　いくらですか？
GM　うん、食料が10日分。
リヴリア　えっ？
GM　だから、食料が10日分。
サーバル　うわあ、「獣の牙」が水と食料だけを報酬に戦っているという噂は、本当だったんだ〜。
GM　そうなんだ。「獣の牙」は神獣の民の平和と今日の食事のために戦っているわけだよ。
アロート　涙なしに語れませんね。
リュース　神獣の民の名誉のために戦うのは、当然だ〜！
サーバル　うるうる……。食料を持って砦に帰ります。
ネージュ　団長〜、10日分の食料確保してきてやったぜ。
GM　それはどうもご苦労さん。ところが、キミたちを出迎えたマルカス団長の顔は心なしか蒼(あお)ざめていたりするわけだ。
リュース　どうしたんだ、団長ー！
GM　いゃ、ちょっと悪い知らせがあってね。
リュース　悪い知らせ？
GM　そう、悪い知らせだ。
リヴリア　だれかが不幸になるんだろうなあ。
サーバル　聞きたくないけど、教えてください。
GM　ほんとにいいの？　夜、眠れなくなるかもしれないよ。
ネージュ　あたし、そういう話、大好き。
GM　だったら、残念。ちょうどここで枚数がつきちゃった。眠れない話は、次号にじっくり聞かせてあげよう。ロウソクに火をつけて待っていてちょ〜〜〜。

クリスタニアRPG入門講座

第1回　RPGのセッション

いよいよ、RPGリプレイ巨編『封印伝説クリスタニア』が開幕した。読者のみんなをRPGライブの特等席へ招待しようというのが連載の目的。入場無料、資格制限なしだから、寄ってちょうだい、見てちょうだい。RPGの醍醐味をみんなに味わってもらえるよう、ゲームマスターもプレイヤーも全開バリバリでプレイしている。

さてさて、このコーナーでは、リプレイとはひとあじちがうかたちでRPGの理解を深めてもらおうと思っている。毎回ひとつのテーマをとりあげて、クリスタニアがどんな世界か案内したり、どんなルールでプレイしているか解説するわけだ。

その記念すべき第1回目のテーマは「セッション」。今回は、この耳慣れない用語を解説することにしよう。

1セッションってなんだ?

セッションという言葉がよく使われるのは、ジャズを演奏するときかな。ドラム、ギター、ピアノ、サックス、いろんな楽器のサウンドをぶつけあう。それがひとつにまとまって、感動的な音楽となるわけだ。

RPGの場合には、ゲームを楽しむために仲間が集まって、ゲームを終えて解散するまでをセッションと呼ぶ。ひとりひとりが異なった役割を演じながら、ゲームが進んでゆくところがジャズに似ているでしょ。

1回のセッションで、1つのRPGシナリオが終わることもある。2回、3回とセッションを重ねて、やっと終わるような大作もある。『封印伝説クリスタニア』は、いくつものRPGシナリオを連続して行う「キャンペーン」というスタイルで行われる。プレイヤーたちは、次から次にシナリオを解いてゆかねばならない。そして、最終目的に到達するわけだ。おそらく、10回を越えるセッションを重ねなければならないだろう。

2セッション前の準備

ところで、セッションの前にも、しておかねばならないことがある。

そのひとつは、RPGのルールを理解することだ。とくに、ゲームマスターはしっかりとルールを把握しておかねば務まらないぞ。

ゲームマスターにとって、もうひとつ大事なことは、セッションのときにプレイするシナリオをつくることだ。

『封印伝説』の場合、3日前から準備を始めて、セッションの始まる直前にシナリオが完成した。すべりこみでセーフって感じ。みんなはこんなことのないように、準備は早めに始めようね。

3セッション開始

RPG仲間が全員そろったところで、いよいよセッションの開始となる。筆記用具やサイコロ、ルールブックはテーブルの上に。会話をなめらかにするために、飲み物やお菓子も用意しておくといいだろう。

たいていは、このままシナリオに突入することになるけど、第1回目のセッションにかぎり、もうひとつ大事な準備が必要になる。

つまり、プレイヤー・キャラクターの作成だ。ひとつのシナリオ（キャンペーンの場合は連続シナリオすべて）が終わるまで、活躍することになる大事なキミの分身。だから、愛情をこめてつくろう。キャラクターの名前ばかりではなく、性格や生い立ちなどを決めておくと愛着がわくってもんだ。

4シナリオ

かくして、シナリオに入ってゆくわけだけど、1回目のセッションの場合には、シナリオの舞台や背景、キャラクターたちの置かれている状況などを説明しなければならない。なにしろ、RPGの舞台になるのは架空の世界だから、常識が通用しないことも多いしね。プレイヤーがこれらのことを理解したなら、いよいよ本番だ。

RPGのシナリオは、もちろん無限にあるのだけれど、基本的な流れはだいたい決まっている。まず、何か事件が起こるところからシナリオは始まる。そして、事件の解決を依頼されたり、事件に巻き込まれたりして、キャラクターたちが事件に深くかかわってゆくわけだ。次から次へとたちはだかる怪物（モンスター）や罠（トラップ）などの障害を乗り越え、事件をみごと解決したらシナリオは終了。

キャンペーン・ゲームの場合にはいくつもの事件を解決し、最終目的を達成したら、めでたくハッピーエンドとなる。

5セッションの終わり

ふつうセッションの終わりは、シナリオの終わりでもある。でも、時間があまっているんで、次のシナリオに突入したり、反対に時間切れとなって中断を余儀なくされることもよくある話だ。RPG仲間が解散し、それぞれの自宅に帰ったときが、セッションの終わりということになる。

もっとも、ゲームマスターには、その日のセッションの反省を行い、次回の構想を練るという使命がある。プレイヤーにだって、キャラのイメージをふくらませたり、先の展開を予想するなど楽しい作業がいくつもある。

セッションをしてないときでも、「遊ぶ」ことができるのが、RPGのセールスポイントのひとつでもあるんだ。

RPGのセッションがどんなものかわかってくれたかな? RPGリプレイ『封印伝説クリスタニア』は、1回ごとのセッションの模様をカセットテープにおさめ、文章に起こしてこの電撃王の誌上に再現しているわけだ。

まさしくライブ! ジャズのセッションを生で聞くように、RPGのおもしろさをぜひぜひ感じてほしい。

登場人物⑤

アロート

種族：蹄の部族／性別：男／クラス：シャーマン／セカンドクラス：ビーストマスター／守護神獣：黒鹿毛の神馬シルヴァリ

【黒鹿毛の神馬シルヴァリ】

別名「神獣の使者」と呼ばれるシルヴァリは、神獣たちのあいだで起こった不和を収める役目を担っている神獣。神々の大戦のときに無限の速さで、光と闇の調停のために駆けめぐったシルヴァリの話はあまりにも有名である。

シルヴァリに仕えているのは、「蹄の部族」。彼らはシルヴァリと同じく、あらゆる不和を収めるためにクリスタニアを駆けめぐっている。

おたより待ってるわ♡

お待たせしました。水野良の最新RPGリプレイ『封印伝説クリスタニア』第1回をお届けします。従来のテーブルトークRPGファンはもとより、これからファンになろうと考えているビギナー(?)のみなさんも虜（とりこ）にする作品にしたいと、作者は燃えています。『封印伝説』のバックボーンとなる背景世界や、基本システムを1冊にまとめた『クリスタニアRPG』の刊行など、この連載をさらにグレードアップする大型企画も続々準備中。『封印伝説』の今後の展開に、どうぞご期待ください。

おたよりのあて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃王編集部「クリスタニア」係

PBM
Play By Magazine

電撃王誌上ゲーム
第1シリーズ

HYPER WARS ハイパーウォーズ

●企画／A・C・M・E●作／阿須貞明●イラスト／希有馬&井上元博●アシスト／斎藤直樹

鋼の体に獣の力を封じ込めた巨大マシン兵器…その名はバトル・ビースト。砂漠に、森に、自然を模した広大なバトルフィールドを舞台に、鋼の獣たちのスーパーファイトの幕が今上がる！

読者が主役の電撃王誌上ゲームシリーズの先陣を飾るのは、最新鋭の技術が生み出した巨大マシン兵器、バトル・ビーストが激しい戦いを繰り広げる格闘競技『ハイパーウォーズ』だ！

戦いの中で生まれていくドラマの鍵をにぎるのは参加者だ!!

発端

資源枯渇や人口増加で袋小路に追いつめられていた人類は宇宙に突破口を求めた。

スペースコロニーの建造、未開の惑星に地球と同レベルの居住環境を短期間でつくり上げる惑星改造など、大がかりな工事は従来の工作機械では力不足だった。そのため生み出されたのが巨大な人型作業機械だった。

新たな挑戦はこうして始まった!!

メーカーが次々と新技術を投入することで人型機械は急発展を遂げ、バイオ技術の応用で動物のごとき柔軟な動きが可能なまでになった。

だが、その技術を成熟させていったのは新天地での勢力争いに端を発した戦争だった。戦いの中で人型機械は発展を続け、いつしか「バトル・ビースト」と呼ばれるようになった……。

発展

誕生

後に「巨人たちの戦争」と呼ばれたこの戦争は十数年で終結したがその後も紛争は絶えず、いつかまた戦争が起きかねない状況が続いていた。
そんな現状を、国際機構内にある科学技術機関「BUTY（ボード・オブ・アルティメイト・テクノロジー、通称ビューティー）」の若き女性長官ベル・チャンドラーは憂えていた。
戦争で確かに科学は発展するが、それは歪んだ進化だ。なんとか健全な方向への軌道修正をしなければと考えた彼女は、バトル・ビーストによる格闘大会を主催し、新技術のテスト・成熟の場をつくることを考えた。加えてその収益を研究補助費として使用することもできる。
戦争のようなリスクもなく社のイメージアップにもなるとあってメーカーもこの提案を支持、マスコミも「史上最大のスペクタクルスポーツ誕生！」と連日情報を流し、いつしかこの大会は『ハイパーウォーズ』と名づけられ、人々は大会が始まるのを今や遅しと待ちかまえていた。

荒野を駆ける戦いの魔獣たち!

バトル

知恵と勇気が勝利の決め手!

いよいよ大会当日、特設スタジアムには激しい予選を勝ち抜いてきたバトル・ビーストが並び立っていた。人・獣・鳥の3タイプの素体とさまざまな特徴を機体に加える因子の組み合わせで無限のバリエーションを持つだけあって、どの機体もパイロット＝マスターの個性が匂っている。
マスターとそのパートナー…人間同様の人格と普段もマスターと一緒に行動するための端末体を持つ新世代コンピュータ・ブレインコアがビーストに乗りこむと同時に機体は広大なフィールドへと降下する。
生物の特性を生かした高い運動性能と、周囲に張りめぐらされた力場のために、バトル・ビーストにはミサイルなどの遠距離兵器はまず通用しない。戦いは必然的にビースト同士がぶつかりあう接近戦となるのだ。
バトル・ビーストたちが相手を求めて動き出す。今まさに宇宙でもっともエキサイティングな戦いのドラマが始まろうとしていた。

開始

ハイパーウォーズ・マスターズルーム

◀東京都・コンポタスープ(01)

◀埼玉県・トラジャ(02)

◀愛知県・クロス・クーガ(03)

◀神奈川県・孝鳳風(04)

◀秋田県・豊田芹香(05)

◀和歌山県・河埜真一(06)

◀石川県・TITA(07)

お知らせ&募集

ハイパーウォーズは参加者がつくりあげていく誌上ゲーム。ゲームへの参加だけではなく、積極的な投稿もお待ちしています。イラストでも文章でも写真でもどんなかたちでもかまいません。ゲームのアイデアなどもどんどん送ってください。宛て先は「〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス電撃王編集部ハイパーウォーズBUTY委員会」まで。ゲームの参加申し込みとは別の住所ですので気をつけてください。

ゲートガーディアンただいま準備中!

誌上ゲームは雑誌の作業上の理由から、応募の締め切りから結果発表まで、どうしても2カ月かかることになり、通常の月刊誌だと2本の誌上ゲームを交替で行うことになる。そこでハイパーウォーズと1カ月交替で、次号から連載が始まる予定なのがもう1本の誌上ゲームのゲートガーディアン。巨大ロボットの格闘戦というSF的な設定のハイパーウォーズとはまたガラリと傾向を変え、ファンタジー風設定のゲームとなる。

かつて存在した魂の故郷・真世界から現代世界への転生者、さまざまな時と次元のなかでの冒険、白と黒というふたつの大きな力をめぐる赤・青・黄・緑という4つの力の位相といった、最近のファンタジーものとしては非常におなじみのパターンのなか、共通のイメージを持ちやすい設定、すなわち参加者がさまざまなアイデアを出しやすい設定のもとでゲームは展開する。

現在はハイパーウォーズとはまたちがうタイプの誌上ゲームをめざして、ハイパーウォーズよりも簡単なシステムとして、基本設定とゲームシステムの仕上げに入っている段階だ。

ハイパーウォーズともどもよろしく!

次号からスタート!(予定)

 イラスト/藤沢えいる

※マスターズルームのカッコ内の数字はボーナスのためのものです(次回発表)

バトル・ビースト オペレーティング マニュアル

素体(マテリアル・ボディ)

No.	名称	メーカー	タイプ	サイズ	力場	装甲	耐久力	出力／瞬発力	消耗率	感応力	信頼性	制御値	価格
01	アーサーM-1	ランカスター	人	M(C)	D	C+	C	C／C	C	D	B	400	3800
02	アリスF-1	ランカスター	人	M(C+)	D+	D	D+	C−／B+	C+	C+	B	400	3800
03	ファルコB-1	ランカスター	鳥	S(B+)	B−	D+	D−	C+／B	D	A	C	570	3000
04	ホークB-2	ランカスター	鳥	M(C+)	B	C+	C	C+／C	E+	A−	C	620	4500
05	青ノ騎士	ツルギ	人	M(C)	D−	B−	C+	C+／D	C	D−	B+	520	4700
06	黒ノ魔人	ツルギ	人	L(D−)	E+	A−	B	A／E	A	D	B	630	4900
07	赤ノ雄牛	ツルギ	獣	L(E−)	C+	B+	A	A−／C+	D	C−	D+	300	3500
08	スーパーフォックス	ソロン	獣	S(A−)	C	D	D	D／A	B+	A	C	200	2650
09	ハイパータイガー	ソロン	獣	M(C)	C	C−	B+	B−／B−	B	B−	D	250	4100
10	マイティベア	ソロン	獣	L(E)	C	A−	A−	A／D	C	C	E	170	4300
11	ギガント	サイバラ	人	L(D)	E+	D+	B+	B+／D−	D	E+	C	500	2800
12	ライガー	サイバラ	獣	M(C−)	C+	D	B	C+／B−	B−	B+	C−	200	3200
13	SPA1000	グッドネイバー	鳥	S(B+)	A−	D−	E	D+／C−	D+	B+	C−	400	3200
14	PAR2000	グッドネイバー	鳥	S(A−)	B+	E	E+	E+／B+	D	B	C+	350	3800
15	ストレンジャーmk1	MOK	人	M(B+)	C	A−	B−	B+／C+	B+	C	D	700	5200

因子(ジーン)

No.	名称	メーカー	タイプ	制御値	価格	効果
01	ドラゴン	ツルギ	1-A	250	2000	攻撃面全般強化。㊕ドラゴンモード(一時的に全性能アップ。消耗率悪化)
02	ウルフ	ソロン	2-A	150	600	格闘能力、消耗率、耐久力アップ。㊕半獣化(高速移動、高い回復)
03	イーグル	ソロン	2-B	180	850	短距離の飛行能力。感応力、力場、射撃能力アップ。翼を持つ。㊕頭上からの攻撃
04	スコーピオン	ヒンキーピンク	3-A	120	730	クリティカルヒットの確率を高める㊕命中率、貫通率はおちるが破壊力大
05	オーガ	ツルギ	3-B	200	450	パワー出力を高める。㊕パワー緊急解放。消耗率悪化
06	スパイダー	ヒンキーピンク	4-A	140	380	下半身のみ変化。移動形態が多足走行に。人のみ。スネーク、ガゼルとの併用不可
07	ヒーラー	ツルギ	3-C	200	820	回復能力大。㊕ダメージ緊急回復(回復中は攻撃不可)
08	マウス	ソロン	2-C	130	280	ひと回り小型になり、移動速度が上がる
09	スネーク	ソロン	4-A	140	300	下半身のみ変化し無足走行に。人、鳥(格闘形態時)のみ。スパイダー、ガゼルとの併用不可
10	カメレオン	ヒンキーピンク	5-A	180	700	捕捉されにくくなる。㊕カムフラージュ(捕捉されない。使ったほうも攻撃不可)
11	ガゼル	ソロン	4-A	120	320	下半身のみ変化。移動形態が四足歩行に。人のみ。スネーク、スパイダーとの併用不可
12	バット	ラチェット	5-B	100	250	感応力強化、㊕相手の感応力を混乱させる
13	メール	ランカスター	6-A	100	300	出力や装甲など、物理的なパワーを全体的に強化。フィーメルとの併用不可
14	フィーメル	ランカスター	6-A	100	300	瞬発力や力場など、スピード面を全体的に強化。メールとの併用不可
15	ヒューマン	ランカスター	2-D	250	500	白兵戦能力、腕を使用する能力アップ。㊕獣、鳥が白兵型に変形。人型用の因子も使用可
16	アシュラ	ツルギ	5-C	210	620	腕が増え、格闘と(武器があれば)白兵＆射撃の攻撃回数増。人のみ㊕奇襲効果
17	タートル	ラチェット	5-C	80	480	攻撃に自動的に反応する盾を装備(すべてを防げるわけではない。人のみ)
18	シルフ	ツルギ	1-B	200	1800	移動および防御的な面を強化。㊕瞬間移動(超高速移動)。消耗率悪化

マニュアル解説&備考

●性能の表記：表のアルファベットはそのパーツを使ってビーストを成熟させたときに期待できる能力を相対的に表している。E→D→C→B→Aの順番に高性能になっており、また＋－は補助表記で、－→何もついていないもの→＋の順で高性能。

●バトル・ビースト：動物や人を模した巨大マシン兵器の総称。高い汎用性、驚異的な反応速度、力場と呼ばれるエネルギーフィールドを応用した高速機動能力と通常攻撃を無効にする防御力と、圧倒的な攻撃力を持つ。バトル・ビーストを倒せるのはバトル・ビーストのみである。ビーストは各パーツの組み合わせによりつくられるが、その製造課程は機械の組み立てというよりは生物の成長のようなものである。因子やパーツの組み合わせ、ユーザーの好みによってその外見のバリーエション数は無限である。

●素体：バトル・ビーストの基本パーツ。これに因子を加え、パーツによるパワーアップを行うことで、バトル・ビーストはつくられる。因子やパーツなどを加えなくても、素体とブレインだけでもバトル・ビーストは完成する（ただしその場合は性能的に非常に劣ったものになる)。サイズはビーストの大きさで、S→M→Lの順に大きくなっている。サイズのカッコ内は重量で、高性能と表記されているのは、より軽いもののこと。力場はビーストの周囲に張り巡らされたパワーフィールドで、移動において高速移動を可能にし、防御面ではエネルギーウェポンに対しての装甲的な役割を果たす。装甲はエネルギーウェポン以外のウェポンに対する物理的な装甲。耐久力は行動不能になるまでどれだけの攻撃に耐えられるか。出力とは発生できる最大パワーの大きさ。瞬発力とは素早さ。消耗率とは消耗のしにくさ。感応力は敵の発見や攻撃の命中率。なお、名称はメーカーのつけたイメージであり、形状とは直接かかわりはない。

●素体のタイプ：基本的には、人、獣、鳥の3つがある。人は2足歩行で白兵戦能力と汎用性にすぐれ、獣は4足歩行で格闘戦能力にすぐれ、鳥は飛行（滑空）中心で射撃戦能力にすぐれる。

●移動形態：安定性では無足→多足→4足→2足→滑空。速度は滑→4→多→2→無。4足は草原や山地での移動はすぐれている。2足の場合はどこででも平均的、滑空は地形は関係ない。無足は砂漠や沼地を得意とし、多足は系統としては4足と似ている。どちらも変則的な動きで敵を攪乱できる。

ブレイン

No.	タイプ	メーカー	処理能力	制御力	価格	備　考
01	ガーネット	ポセイドン	C	910	1200	若干攻撃能力に秀でている
02	エメラルド	ポセイドン	C	1300	1800	若干攻撃能力に秀でている
03	ルビー	ポセイドン	B＋	1100	2000	若干攻撃能力に秀でている
04	スパークリング1	ソロン	D	1300	1000	若干防御能力に秀でている
05	スパークリング2	ソロン	D－	1470	1000	若干防御能力に秀でている
06	スパークリング3	ソロン	D＋	1560	1250	若干防御能力に秀でている
07	エンジェル	CATツルギ	C－	1170	1650	若干移動能力に秀でている
08	アークエンジェル	CATツルギ	B－	1170	1950	若干移動能力に秀でている
09	プリンニパリティズ	CATツルギ	A－	1170	2150	若干移動能力に秀でている

フレーム

No.	タイプ	メーカー	重量	耐久力	信頼性	制御値	価格
01	FA1001	ロジック	D	C	C	100	350
02	FA1101	ロジック	D－	B	D	175	700
03	シール1	ヒルマン／ツルギ	B＋	X	C	140	600
04	シール2	ヒルマン／ツルギ	B	D	C	225	850
05	T1－A	ランカスター	E	X	A	－150	－550
06	T2－A	ランカスター	C	D－	B	180	800
07	T2－B	ランカスター	B－	B	C	100	1000
08	T3－A	ランカスター	A	B＋	E	50	1450

マッスル

No.	タイプ	メーカー	出力／瞬発	消耗	信頼性	制御値	価格
01	スピードマスター	ラマス／ツルギ	C／A	C	C	150	720
02	パワーマスター	ラマス／ツルギ	A／C	C	C	150	720
03	エンデュマスター	ラマス／ツルギ	C／C	A	C	150	720
04	リオンα	クィンス	B／B	E	E	310	210
05	リオンβ	クィンス	C／C	D	D	100	400
06	HR－1	ランカスター	C／D	B	B	80	950
07	HR－2	ランカスター	B／C	B	B	90	1200
08	HR－3	ランカスター	B／B	B	C	105	1400

アーマー

No.	タイプ	メーカー	力場	装甲	信頼性	制御値	価格
01	ガーントレットI	クルセイダー	C＋	C＋	C	125	600
02	ガーントレットII	クルセイダー	C＋	B－	C＋	135	780
03	ガーントレットIII	クルセイダー	C＋	B－	B－	150	850
04	チェック	ヘラ／ツルギ	A	D	B－	250	480
05	クォーター	ヘラ／ツルギ	B＋	D＋	B－	200	420
06	C1－A	ランカスター	X	X	A	－100	－380
07	C2－A	ランカスター	B	B	D	120	320
08	C3－A	ランカスター	A－	B＋	E	320	500

センサリー

No.	タイプ	メーカー	感応力	命中率	信頼性	制御値	価格
01	SサーチL1	ヒルマン	C	D	C	200	380
02	SサーチL2	ヒルマン	B	D＋	C＋	240	420
03	SサーチL3	ヒルマン	A	C－	B－	310	500
04	カーンα	ソロン	D	B－	C＋	190	620
05	カーンβ	ソロン	C	A－	B－	205	800
06	G5X5	ランカスター	X	X	A	－120	－180
07	G15X15	ランカスター	C＋	C＋	D	70	420
08	G20X20	ランカスター	B	B	E	110	690

マニュアル解説&備考

●因子：ビーストの製造段階で組み込んで、その個性や特殊能力を決定する重要な要素。因子はタイプ別にいくつかのグループに分かれている。まったく同タイプの因子は同時に使用できない。1-Aと1-Bというように数字だけ同じものを使用した場合はミューテーションを起こすことがある。その時まれに、パワーアップやパワーダウンを起こすことがある。効果欄にはそれぞれの特徴が書かれている。㊕はオペレーションの使用因子欄に対応する番号を書き込んだときに効果を発する特別効果。変形となっているものは任意で行動中にその形態を変えることのできる能力で、変化となっているものは完成時からその形態になっているもの（たとえば人の素体にガゼルの因子を組み込んだ場合、4足移動になり2足移動は使えない）。なお、因子の名称もメーカーがイメージでつけたものであり、形状とは直接関わりはない。

●ブレイン：ビーストの驚異的な動きを生み出す制御装置。ただし、中心はブレインコアと呼ばれる意志を持った人工知性体（マスターの相棒で、ビーストとは独立した存在）で、実際にブレインと呼ばれているのはコア用の操縦装置のようなものである。処理能力はいかに効率よくビーストを動かせるかで、制御力はいかに多くの機能を動かせるかである（制御値参照）。これは必ず装備しなくてはならない。

●フレーム、マッスル、アーマー、センサリー：これらはすべてビーストをよりパワーアップするために必要なもので、必ずしも装備しなければならないものではない。順に、ビーストの基礎構造、パワー発生、装甲、索敵及び武器命中関係の各項目をパワーアップする。Xとなっているものは、パワーダウンするということ。制御値や価格がマイナスになっているのは、その分をほかに回せるということ。

●ウェポン：ビーストは、何も武器を持っていなくても、格闘戦能力は持っている。しかし、調整の際に武器を装備することにより、より高い攻撃力を発揮することができる。レンジおよびタイプが「索敵」となっているものは、索敵レンジの時のみに使える武器。その他のものは接近戦用のウェポンである。レンジは使用可能な相対的な射程距離。タイプは3つに分かれている。射撃は射程が長く、鳥型が得意とする。白兵は原則的に手で使う武器で、人型が得意とする。格闘は体をつかった接近戦で、獣型が得意とする。システムは武器のタイプ。「エ」は炎やレーザーなどエネルギータイプのもので、それ以外のものはすべて物理的な攻撃。「爆」は爆発のショックを与えるもの。「刃」は鋭く切り裂くタイプのもの。「打」は打撃を与えるもの。「弾」は弾丸タイプ。命中率は武器の命中精度。貫通力は目標となったビーストの装甲及び力場を貫く力。破壊力はビーストへ与えるダメージの大きさ。ウェポンも他のパーツ同様、ビーストの調整過程でカスタム化が自動的に行われる。

●弾切れと故障：実際には弾数の制限のあるウェポンもあるが、ビーストのウェポンは長時間の行動を想定してつくられているため、1回の作戦行動中に弾切れを起こすことは基本的にない。しかし、故障確率をも意味する信頼性というパラメータに弾切れ要素も含まれている。

●名前について：マスター、ビースト、ブレインコア、スタッフ（グループ名称）、スペシャルウェポンの名前のつけかたは自由（常識の範囲内で）。マスターとビースト、ブレインコア以外はつけなくてもかまわない。

ウェポン

No.	名称	メーカー	レンジ	タイプ	システム	命中率	貫通力	破壊力	信頼性	制御値	価格	備考
01	アームスミサイル	ランカスター	索敵	索敵	爆	D	C	C	D	180	650	誘導タイプの小型ミサイル
02	神雷砲	ソロン	索敵	索敵	エ	C＋	C＋	C＋	C	125	900	長距離レンジのエネルギー弾
03	ハンマーキャノン	ランカスター	索敵	索敵	弾	B	D	D－	B	300	320	無数の小型鉄球を散布
04	HMガン	ランカスター	50～100	射撃	弾	C＋	C	C	B	160	480	通常弾頭の銃
05	ノヴァビーム	ソロン	60～100	射撃	エ	B－	B	C	C	75	650	ビームを打ち出す銃
06	シャワービーム	ソロン	30～80	射撃	エ	B＋	D	C	C	110	700	多数のビーム弾を打ち出す
07	ビッグバズーカ	ランカスター	75～100	射撃	爆	D＋	B	B	D	200	200	爆発弾頭の大型銃
08	スピニングアロー	ツルギ	70～100	射撃	刃	C	A	D	B	260	150	強い回転を与えた小型の矢
09	オーラブーメラン	サポーター	50～85	射撃	打	C－	C	C	B	225	100	力場により誘導するブーメラン
10	グレートブレード	ツルギ	15～45	白兵	刃	C	C	C	A	160	310	力場と装甲を切り裂く刃
11	ライトソード	ハヤシハラ	15～50	白兵	エ	B－	C＋	C	C	90	600	エネルギー体を形成した剣
12	レーザーランス	ハヤシハラ	30～75	白兵	エ	C－	B	D	C	125	750	貫くタイプのエネルギー剣
13	ストライクアックス	ツルギ	20～45	白兵	刃＆爆	D＋	C	B	C	215	220	打撃の際に爆発攻撃する斧
14	チャージスピア	ツルギ	35～70	白兵	刃	D	A	C	B	290	280	長いレンジを持つ槍
15	サンダーウィップ	ハヤシハラ	40～85	白兵	打＆エ	C	D	B	B	150	320	電撃攻撃もするムチ
16	バトルアーマー	ツルギ	0～30	格闘	打	A	C	C	B	360	250	格闘攻撃アーマー
17	クロウ＆ファング	サポーター	0～35	格闘	刃	B	B	C	B	265	340	切り裂く爪とキバ
18	オーラタックル	サポーター	10～40	格闘	打＆エ	C	C	B	D	200	520	力場を強化し体当り攻撃
19	フレイムアタック	ハヤシハラ	15～55	格闘	エ	C	B	B	C	120	600	炎を発射し攻撃
20	ライトニングボディ	サポーター	0～20	格闘	エ	C	C	B	C	200	300	電撃ショックの格闘攻撃

マニュアル解説＆備考

●スペシャルウェポン：そのビースト専用に調整された特別な武器。名前は自由につけてかまわない。すでに装備しているウェポンをひとつ使用し、それを強化して使う。使用武器を選び、強化タイプを選び、強化費用を使って、使用時期を選ぶことでスペシャルウェポンは設定できる。使うと大きく消耗を起こす。使わないのであれば、何も書き込まなくてよい。

●消耗率：ビーストは集中メンテナンスと補給を１度行えば、数十時間連続して行動することも可能であり、燃料切れということは起きない。しかし連続して行動し続けると全体の性能が少しずつ落ちていく（消耗。生物的な疲労のようなもの)。素体やマッスルの消耗率は消耗の早さで、優秀であれば消耗の進行が遅くなる。制御率が低いほど消耗も早くなる。攻撃を受けることによっても消耗は進行する。

●信頼性：各パーツの性能は目安であり、必ずしもスペックどおりの性能を示さないこともある。これが高いほど期待どおりの性能を発揮してくれる。Ｃが標準。

●制御値：各パーツはブレインによって統合され制御される。パーツには作動させるために必要な制御値があり、ブレインにはそれらを制御するための能力である制御力がある。制御値の合計が制御力を越えていてもかまわないが、その場合消耗が早くなり、全体的な性能が落ちる。制御値の合計を制御能力で割ったものを制御率という。

●競技の流れ：森林や沼地、山地や砂漠などさまざまな自然環境を模した、広大な人工のバトルフィールド内で競技は行われる。フィールドを北東のＡエリア、北西のＢエリア、南東のＣエリア、南西のＤエリアの４つのエリアに分け、それぞれ希望するエリアに降下、索敵を行い、他のビーストを発見、これを撃破したり避けたりしながら勝ち残りをめざす。移動の傾向によっては他のエリアに入ることもある。各エリアごと、規定数の他のビーストを倒したもの、および生き残ったビーストが本選に進むことができる。本選ではまったくランダムに配置され、他のビーストを倒し、ＡからＤをさらに４分割した16のエリアのなかで生き残った１体だけが決勝トーナメントに進出できる。決勝トーナメントでは１対１で勝ち残った方が上に進め、最後に残った１体が優勝ということになる。

●攻撃と防御：索敵距離での攻撃は力場にはばまれ、致命的なダメージを与えることはできない。索敵距離の攻撃は牽制と相手の消耗を起こさせることが目的である。トドメをさせるのは近距離での接近戦闘のみ。作戦や武器によって命中箇所が決定され、そのダメージは、消耗、損傷、クリティカルがある。なお、鳥は接近戦闘時は半変形を自動的に行い、人に近い形になる（これをフェアリーと呼ぶものもいる)。

●メンテナンス：消耗の軽減、損傷部分の修理はある程度は戦闘を離れ休息することで回復できる（ヒーラーの因子があれば回復が早い)。また、戦闘状態にないときはスタッフによってメンテナンスを行うこともできる。

●地形：今回の主な地形には、平原や草原など障害物のない平地、砂漠や沼地など通常移動力の鈍る所、森林や都市部、岩の多い荒地などの障害物の多い地形（射撃型が命中しにくいなどの効果)、高低差の大きい山地（上に位置した方が有利などの効果）の４種ある。今回の会場は、Ａエリアは草原と森林が中心、Ｂエリアは山地と森林が中心、Ｃエリアは都市部と平地が中心、Ｄエリアは荒れ地と砂漠が広がっている。それぞれの地形しかないというわけではなく、ある程度他の地形もそれぞれある。

●ビーストデータの書き込み方：名前は自由に決めてかまわない。素体以降の項目は一番左に使用したいパーツのNo.を記入すること。真ん中は制御値、右には価格を書き込むようになっているが、それぞれ目安であって書き込まれてなかったり計算がまちがえていても失格にはならない（データの入力はNo.によって行う)。因子は最大で５つまで、ウェポンも最大で５つまで。残りのパーツは１つだけ。

●スペシャルウェポンの選択：名前は自由に決めてかまわない。使用ウェポンは、装備しているウェポンのなかからひとつ選ぶこと（ウェポン欄のカッコ内の数字を書き込む)。使用時期は①最初から使用②中盤以降に使用③相手のダメージが大きいときに使用④自分のダメージが大きいときに使用⑤まったくランダムで使用の中から選び、番号を書き込むこと。強化は①連続攻撃②必中攻撃（必ず命中）③命中した攻撃が必ずクリティカル④エネルギーシステムへ変換及び強化（炎や強力な力場などに包まれる）⑤ハイパー化（すべての面を強化）の５つのなかから選ぶこと。強化費はスペシャルウェポンにかける費用。１からいくらかけてもかまわないが、高くかければ効果も大きくなる。しかしその分スペシャルウェポンを使ったときの消耗も大きくなる。この費用も価格制限のなかに入れるのも忘れないように。特徴的な効果などは欄外に書き込むこと。

●ビーストの制限：価格の合計は8000まで。制御値の合計に制限はないが、使用したブレインの制御力を越えていると性能が落ち、消耗しやすい。

作戦と応募方法について

●ハイパーウォーズへの参加方法

誌上ゲーム『ハイパーウォーズ』への参加は、右の登録証に必要事項を書き込み、最後にある住所に郵送するだけ。特別な費用はかからない。データはコンピュータで入力・処理され、その結果は次回の誌上で発表されることになる。

登録証は右ページを切り取るか、コピーをとり、下の参加券を忘れずに貼ること。名前はペンネームを使う場合も必ず本名も併記し、住所も書いておくこと。

●ビーストデータについて

ビーストデータの記入方法は99〜101ページに書いてあるルールをよく読むこと。

●マスター、ブレインコアについて

マスターとはビーストの操縦者。ブレインコアとは、マスターの相棒である意志をもった人工知能。通常も行動を共にするマスターも多い。好みでアンドロイド型にしたり鳥型にして肩にのせていたり、その形状はさまざま。ビースト操縦時はブレインの中枢として機能する。ビーストの性格上の個性はブレインコアとマスターの融合人格である。そのため、行動パターンもその影響を大きく受ける。それぞれの名前の付け方は自由。マスターの「性格」と「特技」は、①熱血②冷静沈着③ノーテンキ④内気⑤ハデ⑥まじめ⑦単細胞⑧皮肉屋のなかから性格をひとつ、①射撃②格闘技③剣技④球技⑤陸上競技⑥メカいじり⑦力自慢⑧精神統一⑨記憶力のなかから特技をひとつ選んでその番号を書き込む。

「心」「技」「体」はそれぞれの訓練の度合いで、順に精神(勇気。力場を使用するもの)、技術(知恵。力場を使用するもの以外)、体力(根性。耐久力や消耗など)を鍛える。合計で100ポイントをこの3つに自由に割り振ること(最低1)。ブレインコアの「習熟度」は、今回は全員0を記入すること。これは参加回数や戦闘勝利回数によって増えていく。「タイプ」はコアの性格のようなもので①セオリー（基本パターン重視）②アラーム（慎重に行動）③カルク（成功率重視）④ラッシャー（流れ重視）⑤ヘルパー（マスターの補助に徹する）の5つのなかからひとつ選んで記入すること。マスターの性格との相性もある。「攻防率」は能力を攻撃と防御にどう割り振るかのセッティング。1〜99までの数字を入れること（数字が多いほど攻撃を重視）。「索移率」は同様に索敵（待ち伏せ含む）と移動（回避を含む）で、これも1〜99の数字(数字が多いほど索敵重視)。

●スタッフとチーム

スタッフとはビーストのサポートを行う仲間たちのこと。スタッフ構成と機材で何を重視して行うかを表したものが、スタッフデータ。「調整」はパーツの信頼性を高め、より高い能力のビーストをつくりだす能力。「メンテ」は消耗やダメージの回復を行う能力。「機動」はフィールドの現場に駆けつける能力で、これが高いと試合継続中でも戦闘から脱出したビーストのところでメンテが行える。「分析」は敵ビーストやフィールド内の情報を分析し、伝える能力。4つのパラメータの合計が100になるように（最低1）数字をわりふって入れること。

チームは本来はスポンサーがついて年間ランキングを競い、同じチームでは同士討ちが起きないようにしたりするためのものだが、今回はまだチームはないため、この欄は空欄のままにしておくこと。なお、チームは参加者から募集し、好成績を収めたものはスポンサーもつくかたちになる。チームの応募は特徴やPR（こんな思想のもとにつくられたものだとか、こういう志をもったものの集まりであるとか）を書いてBUTYチーム登録係まで。

●地形について

「エリア」はマニュアル解説＆備考の「地形」にあるエリアのどこを希望するか。ABCDのどれかひとつを書き込むこと。「行動」は地形に関してのもので、①希望する地形からなるべく出ない②相手を誘い込むように動く③自分の不得意な地形だけは避ける④相手の得意な地形は避ける⑤地形にはあまりこだわらない、以上5つのなかからひとつ選ぶこと。「平地」「砂・沼」「障害」「山地」が今回の地形だが、どこでの戦いを希望するか、その比率を合計10ポイントをわりふること（最低1）。

●索敵行動について

最初はまず敵ビーストを発見すること、索敵行動から始まるが、そのときの作戦を決めるのが索敵行動欄。「因子」は使用する因子のこと。使用する因子の番号（ビーストデータの因子記入欄にあるカッコ内の数字）を書き込むこと。何も使用しない場合は書かなくてもよい。「攻撃」「接近」「回避」は索敵行動のときの行動で、順に積極的に索敵距離用の武器を使用して攻撃する、発見した敵ビーストに近づき接近戦を挑む、発見した敵ビーストには近づかないようにして距離をたもち攻撃を回避する、というタイプ。これに合計で100ポイントをふりわけて作戦を決めること(最低でも1)。これによって索敵時の行動パターンとその能力（ポイントが多いほどその行動の能力も上がる）が決定する。

●オペレーション

オペレーションとは接近戦のときの作戦のこと。状態によって4つのタイミングにわかれて

いる。「前半」とは戦いが始まってすぐの段階。「中盤」はある程度戦いが続き、どちらか、ないしは両方がそれなりにダメージを受けているが、まだ致命的な状態ではないとき。つぎのふたつは両方とも終盤だが、「ピンチ」とは自分のほうが危ない状態、「チャンス」とは敵のほうが危ない状態。それらの状態のときにどういう行動をとるかをそれぞれ決定しなくてはならない。「主要武器」はどの武器を中心に使うかで、使用したいウェポンの番号（ビーストデータのウェポン欄のカッコ内の数字）をひとつずつ書き込むこと。「使用因子」は、使用する因子の番号（ビーストデータの因子記入欄にあるカッコ内の数字）を書き込むこと。何も使用しない場合は書かなくてもよい。「A」と「B」は具体的な作戦で、以下からそれぞれひとつずつ選んで記入すること。

A（攻撃スタイル）：①ヒット＆アウェイ（接近、攻撃、離脱をくりかえし、敵に攻撃する隙を与えない）②アウトレンジ攻撃（敵のウェポンの届かないレンジで戦う）③防御＆回避最優先④カウンター（敵の攻撃にあわせて反撃）⑤積極攻撃（フルパワーで攻撃をしかける）⑥バランス（防御と攻撃をほどよく）

B（攻撃目標）：①消耗させる②動きを止める③ウェポンを封じる④命中率を落とす⑤パワーを落とす⑥スピードを落とす⑦無作為⑧クリティカルヒットをねらう

●まとめと参加登録証の宛て先

以上のルールにしたがって順番どおりに数字やアルファベットを書き込んでいけば、登録証は完成しているはず。多少複雑なルールであるが、見落としのないように。登録証は封筒に入れ、「〒350埼玉県川越市脇田本町15の19ニューパレスビル新館4F㈱アクト・ジャパン内「ハイパーウォーズ」参加係」まで送ること。締め切りは3月18日消印まで。

●イラストや手紙、質問、新パーツや新しい選択肢（性格や作戦など）、チームの募集などの宛て先は「〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11カンナビル電撃王編集部BUTY委員会」まで。それぞれ送り先をまちがえないように。

切り取り線

ハイパーウォーズ参加登録証

名前		※この欄には何も書かないでください
住所		

■マスターデータ

名前			
性格	特技	心	
技		体	

■ブレインコアデータ

名前			
習熟度	5	タイプ	7
攻防率		索移率	

■スタッフデータ

名前	HEART BEAT		
調整	20	メンテ	10
機動	60	分析	10

■参加チーム

	SRAM

参加券を貼ってください

■ビーストデータ

名前			
素体			
因子 (1)			
因子 (2)			
因子 (3)			
因子 (4)			
因子 (5)			
ブレイン			
フレーム			
マッスル			
アーマー	09		
センサリー			
合計	1550		

■地形

エリア		行動	
平地		砂・沼	
障害		山地	

■索敵行動

因子		攻撃	
接近		回避	

■オペレーション

	主要武器	使用因子	A	B
前半				
中盤				
ピンチ				
チャンス				

ウェポン			
(1)			
(2)			
(3)			
(4)			
(5)			

■スペシャルウェポン

名前			
ウェポン		使用時期	
強化		費用	

攻略するは我にあり 第1回

同級生［ほぼ完璧 攻略マニュアル］

●エ・ル・フ☎03(5386)9022／PC98VM、X68000・発売中／FM-TOWNS・3月25日／各8800円（税別）

栄えある「攻略するは我にあり」コーナーの第1回を射止めたソフトは、あの今世紀最高のナンパソフトといわれた『同級生』だ。このゲーム、絶対に1度で攻略は不可能な超ムズゲームとして、美少女ゲームファンを泣かせているらしい。そこで「どうしても舞ちゃんとHできない！」「ちはると、出会えないよ～」とお嘆きのキミたちに、分かりやすいフローチャートで解説しようってワケだ。

見てのとおり、やはり基本はＡＶＧのフラッグ立てだと思えばよい。それぞれの登場人物たちは、期日・場所イベント・相対的親密度によって複雑に絡みあっており、着実にフラッグを立てなければ、絶対に攻略できないのだ！

日付：8／10(月)　8／11(火)　8／12(水)　8／13(木)　8／14(金)　8／15(土)　8／16(日)　8／17(月)　8／18(火)　8／19(水)　8／20(木)　8／21(金)　8／22(土)　8／23(日)　8／24(月)　8／25(火)　8／26(水)　8／27(木)　8／28(金)　8／29(土)　8／30(日)

桜木 舞
- 10日から17日までの間に学校のプールで出会う
- 12日から17日の間に学校のプールで再び出会う
- 小さな公園前
- 学校・保健室の中
- マンション前
- 自主規制
- 学校・校門前
- 病院の前
- 大きな公園前
- 学校・屋上
- 遊園地でデート。大幅に親密度を深めた……かな
- 自主規制
- マンションの前で舞に会う。自宅でついにH！

黒川さとみ
- 喫茶TIMTIMで話す
- 学校の倉庫で会う
- 12日～16日の間に2回以上喫茶TIMTIMで話す
- 学校の倉庫前へ行き健二と会う※1
- 自主規制
- 学校に続く河原の土手へ行き、さとみと話す
- 自室へ戻る。学校の倉庫でさとみと出会う
- 自主規制
- ＊2

佐久間ちはる
- ＊3
- 17日以降、先負町駅前で会える。映画の約束する
- 映画館でデート。映画を見終わった後で、カフェバーに行く＊4
- ちはるの家へ行き、そのままHシーンへ突入！

成瀬かおり
- 10日～16日の間にキャッツアイへ最低1回入る
- 営業時間外に行くと店の前で会える
- 自主規制
- ラブホテル前
- 病院の前
- 映画館前
- 17日以降、再びキャッツアイの店内へ入ると…
- 自主規制

草薙やよい
- 病院の前
- 病院の前では必ず2回ぶつかる
- 病院の前
- 矢吹町駅前
- 喫茶TIMTIM前
- ぶつかるだけで親しくなれない
- 矢吹町駅前
- 自主規制
- 病院の前
- 矢吹町駅前
- 喫茶TIMTIM前
- 矢吹町駅前
- 24日以降に病院内へ入ると、そのままHシーン
- ＊7

斉藤真子
- 10日～17日の間に保健室へ2回行く
- 保健室から真子が消えた後、階段でぶつかる
- 13日以降、真子と亜子は薬局にいる
- ＊6
- 薬局へ戻り真子と話をする
- 18日以降、再び保健室で会う
- 自主規制
- 具合が悪くなり保健室で真子に相談する＊7
- 病院から戻ってもう1度保健室へ行くとHが！
- ＊5
- 学校の校庭で真子に会い美沙のことを聞く

斉藤亜子
- 10日～17日の間に薬局へ2回行く
- 亜子と喫茶店、小さな公園へ行きデートする
- 亜子と喫茶店へ行くと美穂に出会う
- 18日以降、薬局へ亜子が戻る
- 喫茶TIMTIM前
- 小さな公園前
- 先負町駅前
- 喫茶TIMTIM前
- 病院の前
- 自主規制
- ＊8
- 26日以降、薬局へ行き捜し物をする亜子とH！

凡例
- 女の子との出会い（START）からHな関係まで（END）
- 期日内に行動しなくてはいけないノーマルなイベント
- エンディングや他の娘との関係への重要な選択肢となる
- デートなど女の子と親密度を上げる重要なチャンス！
- 他の娘の重要なイベントと連係する重要な流れを示す
- 両矢印は反発。片矢印は絶対必要というHの親密度を示す

『同級生』原画集 発売!!

ファン待望の「エルフ監修『同級生』原画集（仮題）」が発売されます。このなかには、原画はもちろん、女の子別完璧フロチャート付きなど、内容も大充実。4月下旬に辰巳出版から2000円［予価］で発売予定。

ワンポイントアドバイス

①14人全員と1度にHするのは、絶対に無理な構造だ。相対する関係の娘は諦めろ！
②このゲームの真のハッピーエンドは、最後の31日に告白した相手からYESの返事をもらうこと。Hするだけでなく、女の子たちの隠された親密度に気をつけろ！
③親密度のパラメータは、デートなど重要な日の「会話」に大きく左右されるぞ！

チェックポイント

※1 10日〜15日間に喫茶・矢吹町駅前で会う
※2 19日以降、夜、自分の部屋に戻ると…
※3 10日〜16日間にさとみの休みを確認する
※4 20日のカフェバーは、重要な分岐点だ！
※5 24日までに真子とHする必要がある
※6 真子と亜子のすべての条件を満たすべし
※7 かおりとHした後、自分の部屋へ戻れ
※8 キーワードは「土手」だ!!
※9 美穂が立っているのは「夜」だ
※10 17日以降、部屋へ戻ると、「エッチな本を学校に忘れた」とメッセージが出る
※11 午後3時前後に河原へ行くと…？
※12 TIMTIMでさとみと話しておくべし
※13 21日以降、マンションの前へ行くと……
※14 26日以降、学校のそばで何かが起こるゾ！
※15 午前10時から午後6時の間に開けろ！

鈴木美穂
- 10日〜13日の間に花屋へ2回以上行く
- 14日〜18日の間に放送室で美穂と会い、話す
- 亜子とTIMTIMへ行くと、そこで美穂と出会う
- 映画館の前で美穂に会い、一緒に中へ入る
- 自主規制
- 喫茶TIMTIM前／学校・放送室／マンション前／学校・プール／矢吹町駅前／大きな公園／学校・屋上／喫茶TIMTIM前／学校・倉庫前／麗子の自宅前
- 27日以降、マンション前に美穂がいる＊9

田中美沙
- 10日〜13日の間に学校の校庭で美沙と話す
- 11日〜13日の間に学校の校門で美沙と話す
- 14日〜16日の間に校門で美沙から話を聞く
- ＊10 自主規制
- マンション前／矢吹町駅前／喫茶TIMTIM前／映画館前
- ＊11 自主規制
- マンション前／矢吹町駅前／学校・屋上／喫茶TIMTIM前／映画館前／学校・プール／小さな公園／学校・倉庫前／マンション前／学校・校庭／先負町駅前／学校・放送室
- 27日以降、保健室へ行き、寝ている美沙とH！

正樹夏子
- 一哉の約束を守る
- ブティックで夏子と出会う
- 自主規制
- 先負駅前（一哉と）／病院の前／矢吹町駅前／藤田製作所前／映画館前（一哉と）／大きな公園前
- 自主規制
- 遊園地のプールで夏子とデート。そのまま……
- 夏子のマンションへ行きHに成功。うわ〜い！

仁科くるみ
- 12日以降、TIMTIMの前で一哉といるくるみと出会う
- マンション前／藤田製作所前／ラブホテル前／学校・校門前
- 小さな公園前／矢吹町駅前／マンション前／学校・屋上／大きな公園前／藤田製作所前
- 自主規制

田町ひろみ
- 10日〜16日の間に藤田製作所前でひろみと会う
- ＊12
- 12日〜16日の間に会社前で会いデートの約束
- 自主規制
- 18日以降、マンション前に冬彦が現れる
- 20日以降、マンション前にひろみ。会社へ……

芹沢よしこ
- 10日〜12日の間に学校の職員室でよしこと話す
- 12〜18日の間、よしこ先生は職員室より消える
- 小さな公園前／学校・屋上／学校・放送室／映画館前／麗子の自宅前
- 喫茶TIMTIM前／小さな公園前／学校・放送室／学校・校門
- 21日以降、主人公の部屋へ家庭訪問に来る＊13
- ＊14 自主規制
- よしこを助けてそのまま自室へ。Hは想像のみ

真行寺麗子
- ＊15
- 13日以降、部屋の窓を開ける
- 15日以降、麗子の家の前で話す
- 16日以降、先負町で会う
- 自主規制
- 荷物を麗子の家へ運び、そのままHシーンへ！

8／10(月)　8／11(火)　8／12(水)　8／13(木)　8／14(金)　8／15(土)　8／16(日)　8／17(月)　8／18(火)　8／19(水)　8／20(木)　8／21(金)　8／22(土)　8／23(日)　8／24(月)　8／25(火)　8／26(水)　8／27(木)　8／28(金)　8／29(土)　8／30(日)

最新情報＆中村うさぎの書き殴り劇場・特別編!!

特集 プリンセスメーカー2

PRINCESS MAKER2

現在、もっとも新しい情報。一足… 現場に乱入し… ぎの超リプレイ…ダブルで迫る

1211 Feb 2 sun 日 28
オリーブ・オイル
AGE 10
「無理しない」
GOLD 500G

プリンセスメーカー2 最後の最新情報か？

●ガイナックス☎0422(22)1980／PC98VM／14800円(税別)／4月発売予定

発売が当初の予定より少し遅れてるけど、それでもユーザーの期待は高まる一方の『プリンセスメーカー2』！ 特集のトップを飾るのは毎月恒例、ガイナックス直送の最新情報だ！

それにしてもまあ、次から次へと「おおっ？」とうなってしまう情報が毎月飛び出してくるんだから、『プリンセスメーカー2』の中味の充実度はかなり凄そう！ しかしこれだけ内容がつまっているとディスク枚数もハンパじゃなく、少なくとも、10枚を超えることは確実？ でもこうなってくるとフロッピーベースでのプレイはちょっとつらそう。「娘のためならディスク入れ替えなんてへっちゃらでぃ！」という強者ユーザーもいるだろうけど、お金に余裕がある人は娘との8年間を快適に過ごすためにはハードディスクを買っておいたほうがいいかも。すでに持っているという人も中味を整理整頓して、娘のための場所を広くとっておくように。

さあ、娘がみんなの元にやってくる日はもうすぐだ！ 来月号が出るころには小育てざんまいの日々を送れて……いたらいいなぁ……。

命短かし着飾れ娘！

SUMMER WEAR

COTTON DRESS

前作では雰囲気づくりと父親の危ない（？）お楽しみでしかなかった娘の着替えが『2』では重要になる。「猛暑」「厳寒」など突発的に起こる異常気象のイベントを乗り切るためには、その季節の服に娘を着替えさせておかなければならないのだ。さもないと、どんなに健康に育てても一発で病気になってしまうぞ！

前作とちがって娘の服は店で買わなくてはならない。さまざまな種類の服が用意されてるから、自分の好みの服を娘に着せるのがうれしいね。しかし、ドレスを買うときは要注意！ 写真の木綿のドレスは太っても平気だけど、ドレスはすべてオーダーメイドだから、娘に不摂生させて太らせてしまったが最後、ほかのドレスは着れなくなってしまうのだ！ 収穫祭のダンスパーティーで娘を活躍させたいと思っている父親は、くれぐれも娘の健康管理に気をつかうように！

BATTLE OF 武者修行!

剣や魔法の力で世間をわたっていけるような強い娘を育てたい親にとっては武者修行は避けては通れない重要イベントだ！

システムは前作よりも洗練され、ヘタなRPGソフト以上だ。アイテムに頼るしかなかったHPの回復が、キャンプを張れば回復するようになったのもうれしいね。

しかし油断は禁物！ 怪物はケタちがいに強力だし、種類もドンと増えているのだ!!

スネーキー

動くぞ踊るぞ僕らの娘♥

前作とくらべてさまざまな点でグレードアップ、多くの新要素も加わった『プリメ2』だけど、中でも最大のウリは「アニメーション」だろう。前作以上に「育てる過程」を楽しむイベントの多い『2』だから、パラメータの変化などの結果じゃなく、娘の勉強や仕事のようすをじかにこの目で見てみたい。父親の望みは増すばかりだ。

そんな父親の欲張りな期待に『2』は応えてくれた！ 汗をにじませながら剣を振り、先生の言葉を一瞬たりとも聞きのがすまいといっしょけんめいにノートをとる娘。ふらふらしながら宿屋で布団を運んだり自分の体より重そうに見える斧を力こめて振るっている娘。そんな娘に対する思い入れも倍増まちがいなしだ！

アニメのバリエーションも豊富で、アルバイトの種類などによっては複数のアニメパターンを持つものもあるから2、3回遊んだぐらいじゃとてもすべてを見ることはできない。かわいい娘にはずっと自分の手の中において置きたいという人もいるだろうけど、ここはバイトに勉強、そして収穫祭とどんどん娘を外に出して、元気な姿を楽しもう！

バイトも勉強もいっしょけんめい！

娘in収穫祭

大事に育てた自慢の娘をみんなに見せつけられる親バカな父親にはたまらんイベント・収穫祭！ 開催されるイベントはおなじみの「武闘会」と新しく加わった「お料理コンクール」「芸術祭」「ダンスパーティー」の4つ。もちろんどのイベントでも娘のがんばりぶりがアニメーションで見られるぞ。今回はその中から武闘会とお料理コンクールを見せちゃおう！

武闘会のアニメーションは芸が細かく、装備によってグラフィックも変わるし、肉弾戦と魔法攻撃では違うアクションパターンが用意されているので、娘のかわいい闘いぶりが思う存分楽しめるぞ。1回勝つごとに相手の力量に応じた額の賞金がもらえるようになったのもうれしいね。

味勝負！

お料理コンクールのアニメは料理をつくるところと、審査の2種類。審査員のリアクションがどんなものかも楽しみ。

お料理コンクールのライバル
マルシア・シェアウェア

人脈づくりが幸せのひけつ？

王様との面会のためにお城に通うのは前作でも重要なイベントだったけど、『2』では難易度アップ！ 前作は気品のパラメータを上げればOKだったが、今度は会う人ごとに気に入られる条件がちがうし、人数もなんと10人！ でも苦労するだけあって得られるものも大きく、気に入られるごとに新パラメータ・人脈値がアップし、お店で安く買い物ができたり、収穫祭での審査が有利になったりと、いろいろなおいしい目にあえるのだ！

中村うさぎの書き殴り劇場
～雅子様ご婚約記念編～

前代未聞！ 発売前の妄想リプレイ！

ファンの期待を一身に集めながらも、発売日が延びまくっている『プリメ２』。ついに待ち切れなくなった短気な私は、無責任にも、虚実ゴッタマゼの架空リプレイ記事を書き殴るコトにしたのである。怒られないうちに謝っておこう。ガイナックスさん、読者の皆さん、すいません。この記事は、現実のリプレイではありません。ホントの情報を知りたい人は、下の写真のキャプションと、記事のうしろの「ホントの話」を読んでね。では……。

ビョオオ～ッ！　荒野に一陣の風が吹く。その風をマトモに受けながら、寄り添うように立つふたつの人影……片方は10歳くらいの美少女、もう片方はズングリ太った中年女である。

「ねぇ、ママ。こんなとこに家を建てるの？」少女が不安そうに見上げると、ママと呼ばれた中年女は、不敵に笑いながらコクリとうなずく。

「そのとおりざんす、イボンヌちゃん」「でも、なんにもない荒野だよ、ここ……」「うーむ、どうやら悪徳不動産屋に、ダマされたよーざんすねぇ」……そう。このふたりこそ、さすらいの子育て狼・木村ママ＆イボンヌ親子。以前、どこか遠い町で子育て道場を経営してたらしいが、バブル崩壊とともに多額の借金を残して姿を消したという、伝説の親子である。その親子が、『プリメ２』発売のウワサを聞いて、再びこの『電撃王』に姿を現したのだ！「ママ……今度こそ、借金せずに地道に道場運営していこーね」。イボンヌ、10歳とは思えぬセリフである。かわいそーに、苦労したんだな。「それにはまず、看板娘のオマエが、プリンセスになるざんすよ」と、木村ママの鼻息は荒い。苦労してもメゲないその性格、うらやましいぞ。「さあ、イボンヌ。オマエの誕生日と血液型を教えるざんす(ホントの話①参照)」「ママ、自分の娘の誕生日と血液型くらい覚えててよぉ～」

こうして、イボンヌちゃんの初期パラメータも決定し、さっそく木村ママのプリンセス養成教育が始まった（写真①）。名づけて「目指せ、ゲーム界の雅子様計画」である。娘をビシバシ厳しく育てるのが木村ママの方針だが、今度のイボンヌちゃんは露骨にムッとした顔したりして、なかなか表情豊かに反応する（写真②）。

「プリンセスになるには、教養が大切ざんす。今回はパパから養育費も出ることだし（ホントの話②）、学問をミッチリ仕込むざんすよ！」てなワケで、木村ママはさっそくイボンヌを連れて学習塾の受け付けへ……。「いらっしゃいませ、入学のお申し込みですか？　自然科学、詩文、神学、軍学と４科目ありますが（ホントの話③）」「シ、シゼンカガク？　なんだそりゃ」。学問といえば「国語」と「算数」しか知らない木村ママ、いきなりウロたえた。「うーむ、しばらく世間から隠れてる間に、新しい学問が生まれたざんすねぇ」「ママ、自然科学って昔からある学問だよぉ」。ツッコむだけムダだぞ、イボンヌちゃん……。

こうして、とりあえず自然科学（結局それにしたか……笑）と剣術の習い事を始めたイボンヌちゃん（写真③、④）。同時にアルバイト（ホントの話④・写真⑤～⑦）にも精を出して、金と能力値をせっせと稼ぐ。「ママ、きょうはバイトで失敗しちゃったぁ」「知ってるざんす。ママは木の陰からそっと見てたざんすよ（ホントの話⑤）」。わが子の仕事ぶりをこっそり見てるなんて、なかなか美しい母性愛だな、木村ママ。それとも単にヒマなのかっ!?

だが、ヒマなんだか美しいんだかよくわからない母性愛に包まれて、イボンヌちゃんはスクスクと成長した。そして、ある日のこと……。

①娘の基本パラメータに新しく加わった項目は、筋力・信仰・因業・感受性・ストレス。評価も、戦士評価・魔法評価・社交評価（礼儀作法、芸術、話術）・家事評価（料理、掃除洗濯、気立て）に分かれて複雑に！

②喜怒哀楽はもちろん、困惑、すねる、苦しむ、驚く、はじらうなど、19面相だ！

③剣術の稽古のアニメーション。先生にならって大きな剣を懸命に振る娘の姿は、ひたすらケナゲである。娘よ、強く育て！

④こちらは、自然科学の授業風景。娘の状態によって（非行や病気など）、授業中に居眠りなんぞ始めるコトも。でも、カワイイ！

画面写真は現在開発中のものです

　イラスト＆マンガ／ひぐちきみこ

「イボンヌ、今月はオマエの剣術の成果を見せるざんす」。街に買い物に出た(ホントの話⑥)木村ママが、いつになく厳しい顔ツキでいった。
「成果って……?」「もちろん武者修行ざんす(ホントの話⑦)!」ガガガーン、ついに来たか、その日が。イボンヌちゃんの顔に不安の影が走る。
「ママ、あたしモンスターなんて、とても倒せな……」「黙らっしゃい!」イボンヌちゃんの抗議に耳も貸さず、勝手に武器を買い揃えると、木村ママは城壁の外へと娘を追いたてた。「オミヤゲはドラゴンの首ざんすよっ」。心を鬼にして娘を旅に出す美しい母性愛か、それとも単に強引なだけなのか(たぶん後者だな)……木村ママの胸の内はだれにもわからない。
だが、メーワクしたのはイボンヌ本人だ。震えながら森の中を歩いていると(写真⑧、⑨)、「もしもしお嬢さん……」「ぎゃあっ、出たあ〜っ!」突然話しかけてきた男に、ヤミクモに斬りかかるイボンヌ。「こ、こらっ。やめんか、私は城の衛兵……」「トォーッ、キェーッ、ファイアーボール!」もー、メチャクチャである。理性も何も、あったモンじゃない。「やめろというに……うぎゃあっ!」とうとう城の衛兵は倒れた。うわーお、なんてこったぁ!
「イ、イボンヌ! なんてコトしたざんすかっ。こりゃ、プリンセスどころか刑務所行きざんすよ!」帰ってきたイボンヌを、木村ママは蒼白の顔で迎えた。「わーん、ママ、ごめんなさーい。あたし、恐かったのぉ」。無理もない。無理もないが、イボンヌ、なにもあそこまでボコボコやらんでも……。「どーしよう、ママ」「ふっ、こーなったら最後の手段……いまからお城に行くざんす!」「自首するの?」「とんでもない」と、木村ママの目がキラリと光る。「王様にコネをつくって事件をモミ消すざんす!」そんなにウマクいくか、おい?(ホントの話⑧)

●●ホントの話●●

①誕生日と血液型……『プリメ2』では、娘の星座と血液型の組み合わせによって、それぞれの個性が決定する。パラメータ初期値がちがってくるのはもちろん、血液型によって月ごとのパラメータ修正も加わるのだ。たとえば私(中村)の場合、血液型はAB型。これは、感受性が高く設定される血液型らしい。ナントカと紙一重ってヤツだな、ははは……。また、誕生日の星座によって守護星が決定され、それぞれ独自の才能を授かることになる。
②パパからの養育費……前作では、パパは娘のアルバイト収入に頼る、けっこうナサケない立場であった。が、今回はちがう。毎年9月になると、パパは俸給をもらえるのである。ただし、木村ママの場合は母子家庭なので、別居中のパパから養育費が送られてくるらしい。なんで別居してんのかって? オトナになると、いろいろあるんだよっ!
③学問は4科目……娘の教育は、前作よりキメ細かく選べるようになった。学問は4科目、武術は「剣術」「格闘術」「魔法」の3科目、習い事は「礼法」「絵画」「舞踏」の3科目。どれを学ばせるかね?
④アルバイト……家事手伝いや子守り、料理屋など、計15種類。異色なヤツでは、左官や墓守なんてのも登場。娘に墓守なんぞさせる親の顔が見たいぞ。
⑤木の陰から見てた……今回、娘が働いたり習い事したりする姿を、かわいいアニメーションで見ることができる。これが、すっげぇ楽しいのだ! 娘がせっせと働く(学ぶ)姿、失敗してアワテル姿も、いとおかし。
⑥街に出る……前作の武器屋や雑貨屋に加えて、今回は仕立て屋(ドレスを買う)、料理屋(ストレス解消)、教会(因業を減らす)、医者(病気治療)などが登場。街に出るのが楽しくなるぞ!
⑦武者修行……基本的なシステムは前作とほぼ同じ。ただし今回は、イベントが多数用意されているらしい。また、モンスターだけでなく一般人や衛兵も登場するが、罪もない人たちをタコ殴りしたりすると因業がアップしてロクなこたぁないぞ。ま、娘をヤクザに育てたいなら話は別だけどな。そんなエンディングがあるかどーかは知らないが……試してみる?
⑧事件のモミ消し……これは、ハッキリいって無理である。考えられる対応策としては、教会に寄付して因業を下げるコトくらいだろう。世の中、甘くねーのよ。

平成のプリンセス

違う…
雅子さまの本日のお召し物は春らしい色の…

違う…
ここが学生時代に行きつけのお店だそうです

そうじゃない!
うさぎが知りたいのはたったひとつ!

オワダさんのパラメーターを見てみたい!!
知力…はいいから 腕力は?
体力はいかほどか? 根性は?
お色気は? そもそも彼女はバイトなど するのか? などなど
もちろん子育ての参考に

⑤たくましい男たちに交じって、せっせと木を切る娘。どのアルバイトでも、失敗せずにパーフェクトにこなすと、バイト料+ボーナスがもらえるぞ! さあ、がんばって働けー!

⑥宿屋の仕事は、フトン叩きと洗濯。娘の調子が悪くて仕事に失敗すると、フトンを落っことしたり、洗濯ものをやぶいてしまうというドジなシーンも!

⑦子守りのバイト風景。ガキが5人もいて、大忙しである。失敗すると、子供がピーピー泣き出して、娘はパニック! でも、このバイトの経験で、気だてのいい子に育つだろう

⑧南の湿原、北の氷原、東のジャングル、西の溶岩地帯。武者修行のフィールドは全部で4つ。危険な場所ばかりだ

⑨登場するモンスターもさまざま……なかには知性を持ち、娘と会話を交わせる者もいる

因業深き美少女イボンヌの将来は？

「きょうはお城に行く日。めいっぱいオシャレするざんすよ！」「どのドレスにしよーかなっ！」
城の衛兵を殺害したわりには、なんかはしゃいでる木村親子である。サルでも反省する御時勢に、この親子ったら、とことん立ち直りの早い脳天気……ハッキリいってサル以下だな、てめーら！
だが、世の中、やっぱり甘くないのであった。ドレスを着替えて（写真⑩、⑪、⑫）、足取り軽く城の前にやってきた木村親子だったが……「けっ、あんたみたいに育ちの悪そーな娘、お城の中に入れらんねーな。シッシッ」と、あっさり門番に追い返されたのである（写真⑬）。ガックシ。
「く、悔しいざんすーっ！」と、自分の教育のいたらなさを棚に上げて、木村ママ怒る、怒る。「こんな美少女つかまえて、育ちが悪いとは何事っ！」だからね、顔の造りと品性は関係ないの。お城の人たちは上品なんだからさ（ホントの話⑨）。だが、木村ママのカンちがいは、果てしなく続く。「こうなったら、うちのイボンヌちゃんを、徹底的に色っぽく育て上げるざんす！　王様をヨロめかせるほどの妖艶な美女に！」その方針を貫けば、それだけ城への道も遠ざかる気がするが……。
こうして、木村ママの教育方針は、ここにきて劇的な方向転換を遂げた。酒場のバイトで話術を養い、年頃になるとヤミ酒場や夜の殿堂（笑）といった怪しげな場所でも働かせる。大金を投じて超色っぺードレス（ホントの話⑩）を買い、まるでハーレムの女のよーな姿で街を歩かせる。道行く男はみな振り返り、アッという間にウワサは広まる。「知ってるか、木村んとこのイボンヌ」「知ってるとも。ぷりぷりムチムチ娘だろ」「たまらんなぁ、あのカラダ」「たまらん、たまらん」……てな感じで、街中にたまらん男があふれてしまったのである。そして、ついに……。
「失礼だが、キミ」と、街を歩くイボンヌに、ひとりの中年男が声をかけた。「キミ、いいカラダしとるね。わしの愛人にならんかね？」おおっ、なんとイボンヌ、金持ちのオヤジにスカウトされちったぜ。『プリメ２』の出会いのイベントとは、こーゆー意味だったのか（ホントの話⑪）!?
「失礼なコトいわないで！」と怒るイボンヌちゃんだが、街を裸同然の姿で歩いてるアンタが悪い。「あたし、そんな娘じゃありません！」じゃ、どんな娘なんだよ。
だが、その話を聞いた木村ママは、怒るどころかニヤリと笑った。「ふっふっ、一歩一歩、野望に近づいてるざんす」木村ママはカレンダーを取り出して、満足げにうなずく。「もうすぐ10月……収穫祭（ホントの話⑫）ざんすねっ！」ちなみにイボンヌは、これまで武闘会（写真⑭）とお料理コンクール（写真⑮）に出場して、そこそこの成績をおさめている。だが、今年は……？「ダンスパーティしかないざんす！　色気たっぷりのドレスと踊りで、王様を悩殺ざんすっ！」……となると、やっぱりアレか、トルコのヘソ出し踊りかっ？　「そのとーり！」「ママさん、それはやめといたほうが……」と、執事のキューブ（写真⑯）がアワテテ反対する。これまで、ヤミ酒場や夜の殿堂で何度も非行の道を歩みかけたイボンヌを監視し、バカンス（写真⑰、⑱）などに連れて行っては、マトモな道に引き戻してきた執事のキューブ。イボンヌの行く末を真剣に案じてるのは、この男だけかもしれない。だが木村ママは、執事のいうコトなんぞ聞く女ではなかった。冷たい目で彼を見ると、「あんた、クビ」（ホントの話⑬）。うっき〜っ、まさに鬼畜だ、木村ママ！
翌朝、荷物をまとめてトボトボと木村家を出るキューブの姿を、イボンヌは涙をためて見送っていた。しかし、そんなコトで反省する木村ママではない。なんせサル以下だもんな、この女は。
結局、イボンヌはスケスケドレスでダンスパーティに出場。ヘソ出し踊りで満場のドギモを

⑩夏服に着替えた娘。いくらカワイイからって、いつまでもこのカッコさせてると、カゼひいちゃうから要注意！

⑪パパに買ってもらったドレスでニッコリ。ドレスによって、娘のパラメータを修正することも可能。楽しみだね！

⑫冬はカゼひかないよう、あったかい冬服を着せてあげよう。ドレスはSM女王風、お姫様風など、デザイン多彩

⑬お城の人間は、門番・道化師・近衛騎士・青年武官・将軍・大臣・司教・寵妃・王妃・王の10人。人脈の輪を広げよう！

王様　近衛騎士　道化師

抜いた。が、しょせんイロモノ(笑)。優勝なんか、できるワケがねーだろっ、なのであった。

「ちぃーっ、高いドレスまで買ったのにーっ！」と、ひとり毒づく木村ママ。その隣で、イボンヌはウワの空。なんだかおかしい……目がウツロだぞ、イボンヌ！　病気か、それとも？

答えは、イボンヌ18歳の春に判明した。そう、10年間の子育ての結果が出る、運命の日である。「けけけっ」と、木村ママが、イボンヌのパラメータを眺めながら気味悪く笑った。「たぐいまれなる、この色気。プリンセスが無理なら、ヌード写真集でも出して荒稼ぎするざんすっ」。で、相撲取りと婚約発表でもする気か？　だが、その時。木村ママはパラメータに不吉な表示を見つけた。「こ、これは……恋愛？　まさか!!」

イボンヌがオズオズと声をかけた。「あたし、好きな人がいるの」「好きな人だぁ～？」「ええ、ママも知ってる人よ」「知ってる人だぁ～？」振り向いた木村ママは、娘の腕を組んだ男の顔を見るなり……ショックのあまり、目ン玉がバネ仕掛けのよーに飛び出しちまった。「キュ、キューブ！（ホントの話⑭）」「お願い、ママ。キューブと結婚させて」「あぐあぐ」……言葉を失うたぁ、このこった。手塩にかけて育てた娘が、執事とデキてたとは！「てめーら、出て行け――っ！」

ビョォォ~~~ッ！　荒野に一陣の風が吹く。その風の中に、きょうも孤独な中年女がひとり。「こーなったら道場の子供たちを片っ端からプリンセスにするざんす～！（ホントの話⑮）」さて、木村ママの野望成就は、いつの日か？

●●ホントの話●●

⑨城の人たちはお上品……お城の人と面会してコネを作るのは、前回にも増して重要なコトである。なにしろコネがあると、買い物のときに商品を割安で売ってもらえたりするのだ。で、面会のポイントだが、これはやっぱり「礼儀作法」であろう。木村ママのいうとおり、お上品な人たちなんである。ただし、道化師だけは別。彼とダチになるには、「話術」が要求される。

⑩超色っぺードレス……街の仕立て屋には、いろいろなドレスが売られている。さらに、金持ちの家には、奇妙な行商人がやってくるコトもある。そんなワケで、今回の『プリメ2』では、清純派から豪華ケンラン派、お色気ムンムン派まで、あらゆるデザインのドレスが手に入る仕組みになってるのだ。もちろん、ドレスを着替えさせれば、娘のグラフィックもパラメータも変わる。「着せ替え」は、今回の楽しみのひとつだ。

⑪出会いのイベント……娘のパラメータなどに反応して、さまざまなイベントが用意されている。お金持ちのオヤジにナンパされるのも、そのひとつ。1回のプレイですべてのイベントを見ることは不可能なので、イベントを全部経験したいなら、何回もいろいろなタイプの娘を育てる必要がありそうだ。

⑫収穫祭……毎年10月は「収穫祭」の月。「武闘会」「ダンスパーティ」「芸術祭」「お料理コンクール」の4種目が用意されている。「武闘会」は、前作とほぼ同様のトーナメント制。1回勝つごとに懸賞金が入る(2位までに入ると賞金も！)。「ダンスパーティ」はドレスがないと参加できない。賞金がもらえるのは3位まで。「芸術祭」は絵画を出展。絵を描いていないと参加できない。賞金は3位まで。「お料理コンクール」は、料理の腕前を競う種目。賞金は3位まで。どの種目も、かわいいアニメで楽しませてくれる。

⑬あんた、クビ……これはウソである。執事のキューブをクビにすることはできない。これといってクビにする理由もないしね。

⑭キューブと結婚……これは、私（中村）の創作である。ホントにこんなエンディングが用意されてるなんて思わないよーに。ただ、キューブくんがあまりにも親身に娘に気づかってくれるので、「もしかしてコイツ、うちのコにホレてんじゃねーの」と、邪推したまでだ。

⑮道場の子供たち……ここで、ゲーム内容とは関係のない「お知らせ」です。「木村ママの子育て道場」では、あなたの娘を預かって、代行子育てをいたします。「ウチの娘をぜひ、プロの手で(笑)育ててほしい！」という希望者は、ハガキに「あなたの住所氏名」と「娘の誕生日&血液型」「娘の教育方針(たとえば家事重視の気だてのいい娘、武芸中心のオテンバ娘、など)」を書いて、電撃王編集部「木村ママの子育て道場」まで送ってください。選ばれた娘さんの成長ぶりは、誌上にて「子育てレポート」として発表します。よろしく！

⑭収穫祭は武闘会のグラフィック。世界の強豪と戦う娘の健闘ぶりを、アニメーションで観戦できる。敵の攻撃を受けたりすると、おもわず駆け寄って助けたくなるのだ

⑮こちらは料理コンクール風景。腕ききのコックたちの間で、せっせと料理にはげむ娘。どんな料理が出来上がるのかな？ おいしそうな香りが漂ってきそうなアニメだ

⑯パパとともに娘の成長を見守り、的確なアドバイスをしてくれる、子育ての参謀・キューブくん。空も飛べるらしいが、種族は？

⑰今回、娘と過ごすバカンスの場所は、「海」と「山」の2カ所から選べる。ストレス解消には、バカンス以外にも「自由行動」「サナトリウム」「安静」があるが、自由行動には誘惑の危険も

⑱高原でバカンスを楽しむ娘。ただし、冬に厳寒が襲ってきた場合に限り、山のバカンスは3月まで楽しめなくなってしまう。親子して冬山で遭難、なんてコトになったらシャレになんないもんな。やっぱ山は夏がいいよ

特別企画 榊涼介対栗橋伸祐SLG初対決!!

信長の野望 覇王伝

世界初&東洋一

コミック・リプレイ

—信玄対謙信、上洛への道—

時は戦国、嵐の時代。戦国乱世まっただなかの日本国にふたりの武将ありき。かたや武田信玄、かたや上杉謙信という。両人の性格はまったく対照的で、沈着冷静、じっくり型の信玄に対し、謙信は天才肌、疾風怒濤(どとう)の攻めを得意とする。両人、まったく異なる性格である。これが不幸の始まりというやつで、互いに上洛を夢見ながら、牽制しあい、足ひっぱりあい、貴重な時間と戦力を浪費したってわけだ。さて、史実のお勉強はこれくらいにして、今回のコミック・リプレイは『信長の野望　覇王伝』を使った上洛競争。ルールは単純明快、どちらかが山城の国・二条城を攻略した時点で勝敗は決する。プレイヤーは、武田信玄役に本誌でおなじみの榊涼介。これにチャレンジする謙信役は、『ダンジョン・マスター』の単行本が大好評の漫画家、栗橋伸祐。さてさて、両人がどのよ〜なスチャラカなプレイを繰り広げてくれるのか、編集部としてはおおいに興味のあるところ。読者の皆さん、心の準備はよろしいかな？

甲斐のおじさんこと武田信玄改メ
榊　信玄

越後の虎こと上杉謙信改
栗橋謙信

栗橋謙信奮戦記

注1　領内の兵を…
栗橋謙信は開始直後から〝呼び寄せ〟コマンドを連発。たちまち春日山城に兵、物資が集中。いっぽう、序盤は様子見のつもりでいた榊信玄の心中は穏やかならぬ。

注2　軍師の顔が出ん…
我が軍に軍師がいないのは寂しい……寂しいから軍師ハンティングに行くぞ、との栗橋謙信のそこはかとない思い(？)に、榊信玄は泣かされることになる。

榊信玄血戦ノ記

ふふふ、こちらは戦国の世の東大なのじゃ!

1568年3月。わたし、榊信玄は甲斐の国躑躅(つつじ)ケ崎館にて謙信総動員の報を受けていた。栗橋謙信は、越後、上野の兵のほとんどを春日山城に集め、いまや城下はおびただしい人馬にあふれているという。〝呼び寄せ〟を連発、ほかの城を空にしても戦力の集中を計るとは、実に、実に極端な作戦である。とはいえ……このたびの戦さは速さが命の上洛競争。悠長に富国強兵など計っているヒマはないのかもしれぬな。う〜む。と、ここまで思い至って、つま先から頭のてっぺんまで〝不安〟の二文字が走ったんである。敵は何をしでかすかわからぬ栗橋謙信、もし、不覚をとったらど〜しよう、本誌SLG担当が負けたとあったら、編集部の面々に、まず椅子の上に画鋲(がびょう)を置かれるくらいの不幸は覚悟せねば……としばし悪い方向へと想像が飛躍したわたしであったが、ふと待てよ、と思った。待て。わたしは沈着冷静がウリの信玄ではないか。見えない影におびえて何をくよくよ悩んでおるのだ？　我が榊家は山県、高坂はじめ軍師格の武将が綺羅星(きらぼし)のごとく並ぶ。いわば戦国の世の燈台じゃなかった、東大である。これに比べ、敵は体育会系の突撃野郎ばっかし。ふふ、人材の差こそが勝敗を分けるのじゃ！

榊信玄、栗橋謙信上洛への道

▲栗橋謙信の進撃路はやはり加賀、越前を通過、南北近江を抜ける最短ルートになるはず。とはいえ、もし栗橋軍が上洛そっちのけで南下してきたらど〜しようという不安があった。対するわたしは南信濃から美濃へ侵攻、信長軍を撃破しながら近江に出る作戦。しかし……

※本リプレイの表記について、写真では坂木信玄となっているけれど、文中ではペンネームの榊で統一したんで悪しからずね。なお、坂木と榊は同一人物であります。ややこしくてごめんんね。

信玄、絶句して声も出ず！

栗橋謙信が軍師を欲しがった理由は「ひとりじゃ寂しかったから……」。おかげで海津城は火の海となり、緒戦、いきなり横っ面を張られたカタチの榊信玄、絶句して声も出ず。

注3　海津城
武田信玄が川中島の防衛のために築いた城。守将は高坂昌信が務めた。とはいえ、本リプレイの上洛競争には地理的にあまり関係のない城だ。信玄にとっては予想外の先制パンチであった。

注4　ウゲェ謙信!!
謙信の攻撃は、実に、実に効果的な一撃であった。傍らで見ていた榊信玄は「謙信と関わるとロクなことがない」と、これを境に苦手意識と言おうか、一種の謙信恐怖症が芽生えたようだ。これすなわちハブとマングースのよ〜な〝天敵〟意識と言えるなっ！

注5　燃やせ、燃やせ
城は血と汗で攻め取るモノ、と考えていた榊信玄にとって、放火魔のごとき栗橋軍の戦法は想像の外のことであった。以後は、榊も火攻めに心のやすらぎ（？）を見い出すよ〜になる。

●両軍上洛年表その１
栗橋軍
68年３月　北信濃・海津城攻略

榊軍
68年４月　駿河・蒲原城攻略

榊信玄、おおいに焦る!

な、何ということだ！　この戦さは西へ京への上洛競争じゃないの。ど〜して海津城なんかに攻め込んでくるんだ？　しかも敵は火攻めによって城の防御力を着実に落として行く。実のところこの戦法、わたしにとっては一種の文化衝撃ってやつであった。こんな戦法あり？　と紅蓮の炎を上げて燃える城を横目に、動員が遅れた我が軍は何ら有効な手が打てぬままに、海津城を失陥。謙信は蛮族のごとく最愛の高坂くんをひっさらって春日山へ去った。う〜ん、栗橋謙信、実に素早い。どうも先手、先手と打たれている感じだ。このままじゃ、敵に主導権を奪われっぱなしになる危険性があるぞ。

栗橋軍の疾風のごとき先制攻撃、そして火攻めに衝撃を受けたわたし。予定していた美濃を通過しての上洛作戦を断念し、東海方面に目を向ける。栗橋謙信と関わるとペースを乱されるんで、なるべく敵から遠く離れた駿河、遠江沿いに西進しようと思ったんである。情けなや、栗橋軍の南下に圧迫されて、さらに南へ進んだわけで、何やらゲルマン民族の大移動に似ているよなあ。というわけで駿河・蒲原城攻め。今川義元すでになく、後を継いだ氏真は軟弱を絵に描いたよ〜な男である。配下の武将にも人材なく、訓練を重ねた我が軍の敵ではない。ん……昌景、何じゃ？ 姫様が嫁いでおります、だと？　だからど〜した？　わたしは沈着冷静な信玄、情にはほだされぬ。ここは氏康くんの協力を仰いで、今川軍を鎧袖一触、蹴散らさん！

❖ な……なんてムチャな奴だ……

◀準備不足の我が軍に栗橋軍一万6千が襲いかかる。来るな、こちらへ来るな！

❖ 上杉の仇を今川で取る

◀今はなるべく栗橋軍と離れていたい気持ち。触らぬ神にたたりなしってやつね

押せ、押せの上洛競争激化

念願の軍師を得た栗橋謙信、休むことなく能登七尾城を攻略。得意の火攻めいよいよ冴え、我が世の春を謳歌(おうか)する。対する榊信玄、旗色悪しと見たか、思いもよらぬ(?)奇手を打つ!

謙信はひたすら西進!
そのルートにある城は
ことごとく蹴散らしていった!!
ふはははは

そして降伏した武将は
ことごとく首を討たれる
という地獄絵図が(注6)
展開された!
む〜ん
ひ――
命ばかりは
――!

あの――
殿……
ん?
西進なさるのは
けっこうなのですが
少しは外交をなさって
みてはどうでしょうか?

同盟国の領地は
通過が可能ですので
進軍が楽になりますぞ
ほぉ
なるほどー

よーし
出陣!!
オオォ
本願寺の
くられ坊主に
とどめをさすぞ!!
そーでなくて
殿ぉ――
きいて
くんない〜

ひゅ〜
いるだけ
軍師(注7)
なんだろ
俺の存在って
……

本願寺
滅亡――
ちょん。

ずい
見ろ! 高坂くん
こーんなに鉄砲が
手にはいったぞ
わっ
こっちに
向けないで

とろ〜ん
ああ
冷たい……

ふっ
(注8)

注6　地獄絵図
文字どおり、死屍累々の山を築いた。助命を乞う武将に対しては「潔くないぞ」と首をはね、「自刃いたす」と死を願う武将に対しては「願いをかなえてやろう」とこれも首をちょん。

注7　いるだけ軍師
これまでの展開では軍師なぞ必要ないわけだ。高坂くん、気の毒にもあちこちに派遣されては金、兵糧の運び役をやらされていた。ねえ、も少し外交ってもんをやりましょ〜よぉ!

注8　ふっ
榊信玄、織田との同盟に成功。これで織田との衝突が回避され、謙信に対して戦略的に優位に。とはいえ友好度70なんだから、成功はあたりまえだよな。秘技が聞いてあきれるよん。それにしても、『覇王伝』では外交戦略の上手、下手がゲームの展開に大きく関ってくる。よ〜く研究して欲しいね!

●両軍上洛年表その2

栗橋軍
- 68年5月　能登・七尾城攻略
- 9月　加賀・尾山御坊攻略
- 9月　加賀・大聖寺城攻略

榊軍
- 68年5月　駿河・駿府城攻略
- 6月　遠江・掛川城攻略
- 7月　同　・浜松城攻略
- 8月　三河・岡崎城攻略
- 9月　伊勢・長島城攻略

このままじゃいけない……と思った時に天の啓示が……!?

1568年5月。難攻不落を誇る能登・七尾城(防御度70)も、栗橋謙信の敵ではなく火攻め連発、炎の中で城兵は玉砕した。う〜む、謙信めの高笑いが聞こえてくるよ〜だわい。ならばこちらも……と同月蒲原城から今川館へ侵攻。さらに遠江へ掛川城へと兵を進める。しかしなあ……ただいまの我が軍、戦力、金、兵糧どれをとっても欠乏症。ゆえに敵の金・兵糧をめあてに兵を進めるという山賊まがいのモノになりつつある。これに対し、栗橋軍は富山城に豊富な金・兵糧を集結、本願寺攻めの準備を急いでおる。

さて、68年7月今川家を滅ぼしたわたしの前に新たに立ちはだかるのは精強をうたわれる三河・徳川軍団。へたな戦さをするとお天道さまに照らされた雪のよ〜に我が軍は解け去ってしまうかもしれぬ。徳川、かあ…。家康、かあ。強いだろ〜なあ。う〜む。と長考に入るわたしの脳裏に裸電球がパッと灯った。念のために、と対外関係を見ると……。ふふふ、織田とは友好度70。この時期はまだ信長と信玄は蜜月時代であったのだ。こ〜なると戦国の世の東大たる我が陣営は強い。さっそくわたし自ら同盟の打診。かたじけなし、OKの返事をもらって怒濤のごとく岡崎城へ。幸運なことに信長くんは援軍要請にも応じ、お人好しにも徳川との同盟を破棄して攻め込んでくれた。おかげで我が軍の消耗極めて少なく、晴れて織田領と境を接する。ふふふ、事は半ば成った。あとは同盟領を大手を振って通過。伊勢・長島城へ進撃じゃ!

❖織田くんと仲良くするのだ!

織田信長
「盟友になろうという
わけじゃな。
…うむ、よかろう」
坂本信玄
「ともに天下一統を
目指し、力合わせ
て参りましょう!」
羽柴秀吉
「ここで通しておけば
いつかご助力願える
時もあるのでは?」

◀同盟領通過の秘策を胸に織田と同盟締結である。以後ずいぶんと助かった!

❖ふふふ、秘技・同盟領通過

◀鳴海城を通過して伊勢・長島城へ進撃せんとす。考えてみれば、織田と戦いながらの美濃進撃より数倍賢い作戦だよなっ!

つわものどもが夢のあと？

たった１回の外交成功によって上洛競争は形勢が逆転。榊信玄、信長の援軍を受けながらとんとん拍子に京へと近づく。ならばオレも外交工作を……と栗橋謙信、再逆転を賭けた博打(ばくち)を打つ。

注９　浅井と同盟を…
今度は栗橋謙信が文化衝撃を受ける番。浅井との同盟に高坂くん、気合いを振り絞って赴く。ちなみに、コマ数のつごうで紹介できなかったが、栗橋謙信、翌月には朝倉に同盟を申し込んでフラレている。

注10　金箔張っつけて
史実では織田信長の所行であった。漆を塗り、金箔を張りつけた浅井久政、長政親子、そして朝倉義景のしゃれこうべを嬉々として配下の者に自慢したというから、まさに紙一重の存在である。
さて、浅井の同盟破棄→援軍派遣の一件なんだけれど、後で同じ状況で何度か試してみたところ、浅井が援軍を派遣する確率はほとんど皆無。栗橋謙信、実に不運であった……。

大聖寺城
うーん
こりゃどーも
いかんなァ
はァ……
よし高坂くん！
浅井と同盟を（注９）
結んでくるんだ！
う〜ん
ぐっどあい
であ
はァ
しかしもう
気合が……
いーから
とっとと
いってこんか！
うう！
浅井との同盟成立!!
うーん
ぐっとあいであ！
ゼェ
ハァ

謙信軍
朝倉領に出陣!!
わーい
戦争だぁ
浅井同盟破棄!!
があーーん
おーのれ
長政!!
てめーら一族
皆殺しじゃ!!
てーめーの
くされ骸骨に
金箔はっつけて（注10）
見せもんにしちゃるぞ
それから嫁さんは
○△□
あの——
殿……

信玄が
上洛したよう
ですよ……
謙信——人は彼をこう呼んだ
『スパークする戦さバカ』
ひゅ〜

●両軍上洛年表その３

栗橋軍

68年12月	越前・一乗谷攻略
	飛騨・松倉城攻略
69年１月	越前・金ケ崎城攻略

榊軍

68年11月	南近江・日野城攻略
11月	北信濃・海津城攻略
12月	南近江･観音寺城攻略
69年１月	南近江･宇佐山城攻略（上洛リーチ）
１月	山城・二条城攻略

敵は北陸で何やら画策、けれど わたしは瀬多の唐橋を渡ったもんね

1568年10月現在、我が軍は、伊勢亀山城にある。かたや栗橋謙信の現在位置は加賀・大聖寺城。京の都（二条城）までは我が軍が最短距離であと２城、そして栗橋軍は越前・近江に４城を残す。敗色濃厚になった栗橋謙信、ここで最後の博打を打った。11月、高坂昌信を浅井のもとへ派遣する。浅井長政、さすが性格が良い。栗橋・浅井同盟成って、翌月にはさらに朝倉へ同盟の申し込み。これが成功すれば栗橋軍は同盟領を通り抜け、一挙に二条城を指呼の距離に仰ぐ。しかし……謙信の祈りもむなしく、義景あっさりと同盟拒否。かくなるうえは、と栗橋軍大挙して一乗谷城へ進撃。と……！　史実を甘く見てはいけない。やはり、朝倉と浅井は兄弟同然の間柄なのか、浅井は栗橋家との同盟を破棄して朝倉へ援軍を送る。〝同盟領通過〟の逆転ワザは事実上不可能に……。これに対して、我が軍は信濃にて編成した援軍が届き、12月〜翌年１月にかけて大攻勢に転じる。伊賀上野城はじめ、南近江の三城を抜き二条城を指呼の距離に仰ぐ。ふふふ、われ、上洛競争に勝利せり！

ふふっ、上洛成功じゃっ！

◀ごく短期間にここまで来れたのは複数の武将、部隊を活用したおかげ。ふふふ

暗

転

そして……戦い終って日が暮れて

◀上洛は成った。わしの役目は終わりと信玄を隠居させ、勝頼に家督を譲った

薄氷の勝利である。序盤の一撃で動揺したわたし、下手をすれば国力、戦力ともに優る栗橋軍と衝突しながらの上洛競争に陥り、泥沼の〝足のひっぱり合い〟を演じるところであった。そ〜なったら、むろん我が軍に勝利の見込みはなかったはず。まあ、本能的に（？）栗橋謙信殿を避けたのが勝因と言えるな。

コンピュータはTVで夢を見るか？

コンピュータ。いまはもう、珍しくもない機械である。パソコンに限らず、家庭のあちこちに、コンピュータは入りこんでいる。

しかし、それはここ最近のこと。20年ほど前、コンピュータといえば得体の知れない、非人間的な知性の象徴であった（そして、コンピューターと呼ばれていた）。そして、そのイメージをつくりだしたのは、あまたの子供番組だったといえるだろう。

そこで、子供番組に登場した奇っ怪極まりないコンピュータたちの代表的な連中33種類、を集めてみた。彼らは、現在の、そして未来のコンピュータ開発に、なにか影響を与えただろうか？　そしてまた今後、与えることができるのだろうか？

撮影／木村卓也

子供番組を震憾させた33台!

これから紹介するのは、TV子供番組(実写特撮番組、アニメ番組)に登場した代表的なコンピュータである。名前と登場番組、そしてかんたんなプロフィールを記しておいた。参考にされたい(でも、いったいなんの参考になるのか?)。

Xネブラ対応型(太陽の牙ダグラム:'81年)

Xネブラという星雲の影響で、コンピュータの機能が低下する地球の植民星デロイアでも正常に作動する。コンバットアーマー(巨大ロボットの一種)ダグラムに装備され、その性能を支えている。

大洗博士(ゴワッパー5ゴーダム:'76年)

地底人の侵略が始まることを確信し、対抗策として巨大ロボット、ゴーダムを建造。死後も自分の記憶をゴーダムのコンピュータに移植し、侵略に備えていた。自分の意志で、ゴーダムを動かすことができる。と、書くといかにも戦いに不可欠なコンピュータのようだ。が、シリーズ途中でミサイルの直撃を受けてぶちこわれてしまったけれど、その後、ゴーダムに乗りこむ主人公の子供たちが困っていたようすはなかった。つまり、もともと不要なコンピュータだったのだ。会社でも、要職にある人が、いざ長い間休んでみたら、その人は不要な人だったとわかることがある。さびしい話である。

お守りコンピュータ

(魔法のプリンセス ミンキーモモ:'91年)

ある国の科学者ストレンジラブ博士がつくった。攻撃を受けると自動的に反撃するシステムを管理していたが、Xマスにサンタを ICBMと誤認して、隣国に報復しようとする。開発者の名前からわかるように、要するにスタンリー・キューブリック監督の映画『博士の異常な愛情』に出てきたソ連製の皆殺し爆弾のパロディである。

科学特捜隊基地の電子頭脳

(ウルトラマン:'66年)

有名な、科特隊基地のコンピュータ。本体は地下にあり、作戦室にあるのは通信機と共用されるパネルのみ。データはすべて、メモ用紙大のカードで出力される。無数のランプが点滅する典型的な'60年代のコンピュータ。宇宙語や怪獣語を翻訳できる。

ガラモン電子頭脳(ウルトラQ:'66年)

チルソニア遊星のセミ人間が地球侵略用のロボット怪獣ガラモンの操縦用に、地球に送りこんだコンピュータ。ふたかかえほどの大きさで、岩のように見える。人類の科学では、破壊することができない。

教育型コンピュータ

(機動戦士ガンダム:'79年)

モビルスーツのガンダムに搭載されている。1回行なったモビルスーツの動きをおぼえていくものらしいが、そんな程度のことはいまのクルマのATやワープロについているコンピュータにもできる。教育型コンピュータがついているといって驚いていたアムロは、地球連邦軍の新兵器をポンコツ程度に見ていたのだろう。

グロリア(伝説巨神イデオン:'80年)

地球政府の超大型コンピュータ。月にも端末がある。第6文明人のつくりだしたイデが無限エネルギーであるとはじきだした。

ゴードン氏のコンピュータ

(ルパン三世:'72年)

ルパン逮捕のためにアメリカからやってきたゴードン氏が使う。ルパン三世の盗みのデータをインプットすると、ルパンの盗みの計画をはじき出す。そのためルパンは何度も盗みに失敗。相棒の次元&五ヱ門は逮捕されてしまう。ルパンも危うく逮捕されかけるが、警視庁の銭形警部のでしゃばりのおかげで助かる。ルパンは仲間の救出作戦を敢行。コンピュータはルパンの次元&五ヱ門救出作戦をはじき出す。だが、ルパンは気まぐれで計画を変更。まんまとふたりを助けだした。コンピュータは融通がきかないという偏見に満ちていた物語であった。

コンピューターアニマル

(電人ザボーガー:'74年)

犯罪組織Σ団のメカアニマルというロボットの一種。世界的ロボット工学者の浦上博士の脳を吸収している。ジャンボメカなる巨大ロボットを動かす。

コンピューターアニマルJr

(電人ザボーガー:'74年)

やはりΣ団のメカアニマル。ロボットのくせになんでJrなのかは不明だ。

コンピューター怪獣(スペクトルマン:'71年)

IBMの地下で生まれたという(当時の怪獣図鑑による)怪獣。べつに頭がいいわけでもなんでもなかった。草人間という下等な怪人たちをあやつっている。

コンピュータ33台に聞きました①

コンピュータの意志表示

実際のコンピュータというのは、ほとんど情報処理用の機械だ。しかし、子供番組に出てくる連中に、そんな地味なやつはいない。まず戦闘用である。そいつらが、どのように自分の意志を伝えるのか。調べてみると下の円グラフのようになった。やはり、圧倒的に声が多い。TVでは、それがいちばんわかり易いというわけだ。また、言葉なんかには頼らず即、行動! という乱暴者もけっこういる。

声➡64%
即、行動➡12%
ディスプレイ➡9%
カード&テープ➡6%
電磁波➡6%
意志表示せず➡3%

コンピューター・ドラゴン

(科学戦隊ダイナマン:'83年)

スーパーコンピュータを内蔵していて、敵の動きを予測して攻撃する。地上支配を計画する有尾人の怪物、メカシンカの1体。似たような名前のやつに〝コンピューター白熊くん〟というのがあったが、これは冷蔵庫。

コンピュータードール第8号

(無敵超人ザンボット3:'77年)

宇宙に巣喰う邪悪な文明を全滅させるためにガイゾック星人がつくりだした。主人公、神ファミリーの母星ビアル星に続き、地球の文明を邪悪と勝手に断罪して、部下の野蛮な宇宙人たちに地球人皆殺しを命じた。だが、失敗して敵に追いつめられると、自分は命令されて行動しただけのコンピュータだといい訳を始めた。無責任なやつだ。

神ステーション(仮面ライダーX:'74年)

日本破壊を狙うGOD機関に重傷を負わされた神博士が、自分の意識を移植したコンピュータ。我が子、神啓介(仮面ライダーX)のGOD機関との戦いに自分の知識を役立てさせようとしたはずなのだが、移植した直後に、啓介が自分を頼りすぎるといいだし、自立をうながすために自爆してしまった。これではなんのために移植をしたのかわからないではないか。第一、日本の平和よりも息子の自立のほうが大切だというのだろうか。じつに無責

任な話である。

新頭脳ブレイン（超電子バイオマン：'84年）
　世界制覇をめざす新帝国ギアの総統ドクターマンがつくった。巨大ロボット、アンカーカンスの操縦が任務だったが、バイオマンの桂木ひかるに恋をして、ギアを裏切ってしまった。恋愛をするなど、コンピュータが優秀すぎるのも考えものだ。

総裁X（科学忍者ガッチャマン：'72年）
　　　&（科学忍者ガッチャマンⅡ：'78年）
　アンドロメダ星雲にあるセレクトロ星からやってきた謎の存在。『ガッチャマン』ではその正体が、宇宙人なのかコンピュータなのかわからなかったが、『Ⅱ』のラストで、スペースブレインなるコンピュータの一種であることが判明した。その目的は地球征服であったが、そのために組織したギャラクターなる犯罪結社は怠け者と臆病者の集団で、計画はまるで進まず、ガッチャマンにやられてしまったのであった。

総裁Z（科学忍者隊ガッチャマンF：'79年）
　総裁X滅亡後、その鉄獣メカをつくる部分だけが復活。世界征服をめざす犯罪結社エゴボスラー・ファミリー（のちにギャラクターを襲名）に鉄獣メカを供給していた。その真意は地球の破壊であった。

総統ギラスQ
　（スーパーロボット　レッドバロン：'73年）
　宇宙制覇の野望に燃える宇宙鉄面党の支配者。だれにつくられたのかはわからない。その本体は火星にあり、カン高い声で部下のサイボーグやアンドロイドに命令をくだしていた。爆破されても、5分後には新しいギラスQが誕生するシステムになっていた。さすが大事を成さんとする悪の首領は万事用心深いと感心させられるが、実際のところは使い捨ての首領だったことになる。

第四惑星のコンピュータ
　　　　　　　　（ウルトラセブン：'67年）
　地球から120億万km離れた第四惑星の行政を管理する。第四惑星は怠け者になった人間に代わってロボットが幅をきかせている惑星だ。このコンピュータは500年先のことまで決定しており、地球に派遣軍を出して、地球人をドレイにしようとした。しかし、最高権力者のロボット長官がそのことを聞かれぬ先からウルトラセブンにべらべらしゃべってしまったため、セブンの攻撃であっさり壊されてしまった。500年先どころか、30分先の自分の運命もわからなかったわけで、情けない話だ。ロボット長官は、コンピュータはまちがいをせず、いつも冷静だなどといばっていたが、とんでもない思い上がりであった。

ダリウス大帝（大空魔竜ガイキング：'76年）
　ゼーラ星人のつくった巨大コンピュータ。造物主であるゼーラ星人を支配し、さらに宇宙を征服しようと、暗黒ホラー軍団を編成。地球にも侵略の手をのばす。コンピュータとしてつくられたはずだが、見かけはヒゲづらの巨人で、しかも部下が失敗するたびに怒ったりわめいたり。さすが異星のコンピュータは、やることがちがう。

地球管理コンピュータ・ユーコム
　　　　　　　　　　（猿の軍団：'74年）
　種として衰退期に入った未来の人類が、自分たちでは管理しきれなくなった地球を制御させたコンピュータ。ところがこいつは恩知らずなやつで、地球の主人には人間よりも猿のほうがふさわしいなどというメチャクチャな結論をはじき出す。おかげで人類は滅亡。地球は猿の星になる。外見は空飛ぶ円盤のようで、とびまわりながら下界を監視していた。人間を過去の時代にタイムトラベルさせたり、もの凄い力を持つ。コンピュータというよりも、ほとんど神であった。本人も、自分にまちがいはないと自信満々だった。

トチロー
　（宇宙海賊キャプテンハーロック：'78年）
　宇宙船アルカディア号を建造したキャプテン・ハーロックの偉大な友にして少女、繭の父。アルカディア号の一角に置かれたコンピュータの中に意識が移植されている。しかし、意志表示をすることはほとんどなく、ただ繭のことになると例によって備えつけられているランプをチカチカさせ、グオ〜ンと変な音をさせて娘の哀れを嘆いていた。要するに、いやな思いをするためにコンピュータになったわけだ。不幸。

トンマノマント（オタスケマン：'80年）
　タイムパトロール隊員でありながら、歴史の改竄（かいざん）をはかるオジャママン4人組の黒幕。だが、じつはオジャママンの下っぱの青年ゲキガスキーにあやつられたコンピュータのつくりだした映像だった。ゲキガスキーはトンマノマントというボスをつくりだすことで自分のいうことには従いそうにない年上の3人をあやつっていたのだ。この設定は当初『ガッチャマン』のために用意されていた。総裁Xはギャラクターの前線指揮官ベルクカッツエが、部下にいうことを聞かせるためにでっちあげた存在になるはずだったのだ。しかし、子供にはわかりにくいということで、このアイデアはボツになり、8年後に『オタスケマン』で陽の目を見たわけだ。

コンピュータのかたち

※石森章太郎『仮面ライダー』2巻（朝日ソノラマ刊）より

　総裁Xやダリウス大帝のように特異なキャラクターを持っている連中はべつとして、科特隊の電子頭脳のような典型的なコンピュータのイメージは、上のマンガのコンピュータだと思ってまちがいない。無数のランプが明滅し、オープンリールのテープがまわる。そして上のイラストにはないが、出力は紙テープなのである。紙テープを手にし、じっと眺めて「なにっ」と驚くシーンは子供番組には、ほとんど欠かせないものだった。もちろん、ランプの明滅で人になにか情報が伝わる道理もなく、単なる飾りにすぎなかったわけだが、当時はこれがなければコンピュータという感じがしなかったのである。一見してそれとわかることが子供番組では大切なのである。

9 780486 264479

バベルの塔のコンピュータ
（バビル二世：'72年）

本編ではまったく印象にない。だが『バビル二世』の主題歌に♪コ～ンピュウタアにま～も～ら～れた～、というくだりがある。つまりはバベルの塔を守っていたのだ。

ビッグエンゼル（大鉄人17：'77年）

のちほど紹介するブレインに対抗するため、佐原博士なる善玉の科学者がつくった。第2ブレインとも呼ばれる。ブレインの作戦を予想する能力を持つ。

ビッグファーザー（鋼鉄ジーグ：'75年）

邪魔大王国の地上侵略を憂いた司馬博士が死後、自分の記憶と性格を移植したコンピュータ。モニターに自分の顔を映し、息子の宙を叱咤激励（しったげきれい）して邪魔大王国との戦いへとかりたてる。これだけでも猛烈親父だが、じつはこの親父、殺し合いをさせるために息子を、交通事故で重傷を負ったのをよいことに勝手に醜い戦闘用サイボーグに改造してしまっていたのだ。記憶はともかく、性格のほうはコンピュータに移植すべきではなかった。

フォロン（蒼き流星SPTレイズナー：'85年）

SPT（スーパー・パワード・トレーサーの略。巨大ロボットの一種）レイズナーに搭載されている。ふだんは機能していないが、レイズナー本体が危機に陥った場合に通常、機体を管理しているコンピュータのレイに代わり、パイロットの意思を無視してレイズナーをあやつる。

ブラックサタン（キカイダー01：'73年）

世界大犯罪組織シャドウの巨大コンピュータ。日本人の10人にひとりを無作為抽出して殺す、シャドウの〝1000万人殺人計画〟の犠牲者を選びだすのが、主な仕事であった。でも、そんな仕事は巨大コンピュータをひっぱりだすまでもなく、電話帳をめくっていればできてしまえそうである。コンピュータは使い方によって善にも悪にもなるが、また、りこうにもバカにもなるのだ。なお、ブラックサタンというのはヒーロー特撮番組では由緒ある名前である。『ウルトラマンA』には同じ名前の超獣が登場していたし、『仮面ライダーストロンガー』にはブラックサタンという悪の軍団が出てきた。ま、いかにも悪そうな名前だということだろう。

ブレイン（大鉄人17：'77年）

佐原博士とハスラー教授を中心とした科学者グループに開発された〝史上最大の巨人頭脳〟。災害防止が本来の任務。超生産システムを持ち、なんでも自力で製造する。世界征服をもくろむハスラーによって盗まれてしまう。しかし、そのおそるべき知性で逆にハスラーを部下にし、ブレイン党を組織して人類絶滅にのりだす。機械のくせに尊大で、ハスラーに自分を〝ミスター・ブレイン〟と呼ばせていた。爆破しても自動修復装置が働いて、すぐ復活。冷徹さ、悪賢さの描写は抜群で、〝人類に敵対する非人間的機械〟の典型。

マルコム（ワイルド7：'72年）

世界制覇をめざす陰険な組織ブラックスパイダーの作戦立案用コンピュータ。優秀らしいが、えらく電気を食うこと、また、メンテナンスが、しょせんヤクザの集団でしかないブラックスパイダー一味の手には負えなかったことからその存在を知られ、破壊されてしまった。なお望月三起也の原作のなかの『運命の七星』という話にも軍師というコンピュータが登場していた。ワイルド7の飛葉はこの軍師を人間と思いこんで暗殺しようとする。物語の最後で、相手がじつはコンピュータだったとわかるというオチになっていた。

レイ（蒼き流星SPTレイズナー：'85年）

レイズナーに搭載されている。パイロットの少年エイジに機体の現在の状況を教えたり、敵のどこを狙うべきかを声でアドバイスする。ただ、エイジはレイの警告を無視して、敵のコクピットを撃とうとはしなかった。敵のパイロットを殺したくないからだ。状況報告やアドバイスはできても、フォロンとちがって、機体をあやつることはできないレイとしては、いうことをきかないエイジにさぞストレスがたまっただろう。

ワイズマン（装甲騎兵ボトムズ：'83年）

『ボトムズ』の舞台になったアストラギウス銀河を陰から支配していた超意思。その正体は4000年前、科学の究極の進歩によってふつうの人間以上の能力を持った異能者だ。彼らは肉体が滅びる前に自分たちの意識のすべてをコンピュータに移し、以来、その科学力で宇宙を牛耳ってきた。死後のことまで心配して、自分の意思をコンピュータに移植するタイプは多いけれど、ただ権力のために移植をやる未練がましいやつは珍しい。

ワルサー6世
（ファイトだ！　ピュー太：'68年）

名門ワルサー一家の科学者ワルサー6世は生前、近所に住むライバルのツルリ博士への競争心断ち難く、肉体の死後、コンピュータに自分の意識を移した。そして息子の7世に命じ、ツルリの研究のじゃまをしようとする。しかし、ツルリの孫ピュー太のおかげで妨害作戦はいつも失敗。しかたがないので息子をおしおきしてうさを晴らしている。今回紹介したコンピュータのなかで、いちばんバカバカしいやつだ。おまけにマイナーであった。30代の人しか、まず知らないと思う。

コンピュータ33台に聞きました②

コンピュータ、あなたはどのタイプ

ここでは33台のコンピュータを便宜上6つのタイプに分けてみた。意識移植タイプはその名の通り、元人間というやつである。独裁支配タイプは地球征服を企てた連中。事務管理タイプは、地味に雑事をこなしていた輩だ。メカ管理タイプはつまり、ロボットの電子頭脳である。スペース上、図には入っていないが、大洗博士はこのメカ管理タイプでもある。さらに軍師タイプは人間へのアドバイスが得意なやつ。そして、論外は、論外。なんともいいようがない。

●意識移植タイプ　トチロー　ビッグファーザー
ワイズマン　ワルサー
コンピューターアニマル
大洗博士　神ステーション
●独裁支配タイプ　コンピュータードール第8号　総裁X　総統ギラスQ　ダリウス大帝　地球管理コンピュータ・ユーコム
総裁X　ブレイン
●軍師タイプ　ゴードン氏のコンピュータ　フォロン　マルコム
●メカ管理型　Xネブラ対応型　お守りコンピュータ　ラモン電子頭脳　教育型コンピューター　新頭脳ブレイン　レイ
●事務管理タイプ　科学特捜隊基地の電子頭脳　グロリア　第4惑星コンピュータ　バベルの塔のコンピュータ　ブラックサタン
ビッグエンゼル
●論外　コンピューターアニマルJr　コンピューター怪獣　コンピューータードラゴン　トンマノマント

そして、コンピュータはTVに追いつくか？

と、いうわけで、ざっとTVの子供番組に出てきたコンピュータを見渡してみた。およそ、現代のコンピュータとかけはなれた機能を持っていることに気づくだろう。TVのコンピュータたちは情報処理なんて地味な仕事を嫌う。そして現代の科学技術ではつくれそうにない。

もちろん、教育型コンピュータやレイ、グロリアのように、現代の技術でも、もしかしたらつくれるんじゃないかというものもある。が、コンピューター ドラゴンやブレインなどは、とてもじゃないがダメだろう。これはもう、技術の問題ではなく、科学の問題だ。もうひとつ、たとえつくれたとしても、それがなにかものの役に立つのか？　という問題がある。ダリウス大帝など製作しないほうがよい。ビッグファーザーのような意識移植タイプに至っては、そんな研究をしているやつは、この世にいないだろう。

しかし、最近のバイクのほとんどにカウルが付いているのは『仮面ライダー』の影響だという説がある。だから子供のころ『猿の軍団』から影響を受け、地球管理コンピュータをつくろうと決意したバカがいないとも限らない。気をつけよう（でも、どうやって？）。

青空によ

王将位

好評
発売中
¥9,800
(税別)

本格的対戦将棋ソフト

本格的対戦感覚を求めて…棋力と思考速度に挑戦！

快速快適将棋生活

- ■10段階のレベル設定
- ■全50問の詰将棋を収録
- ■対戦成績の記録機能搭載
- ■「水無瀬」「一文字」「NOTE用」の各駒盤を用意

PC-9801VM/UV以降 NOTE対応 EPSON PC-286・386シリーズ、ノートシリーズ対応

㊟アナログディスプレイ、メモリー640KB以上 ㊟VM2-16色ポート

© 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

BATTLETECH®

Solid 3D simulation of Mech combat

バトルテック

奪われた聖杯

3Dロボット・バトル・シミュレーター

綿密に構築、想定された、31世紀の惑星間抗争の時代
プレイヤーは、王位継承のシンボルである聖杯の
奪還と復讐のため、メックウォーリアーとなって戦う

- ■自ら戦闘用ロボットに乗り込んで戦う、迫真の3Dバトル
- ■ポリゴンによるコックピットビューのバーチャル・コンバット！

PC-9801VX/UX以降 EPSON PC-286・386シリーズ対応

3月12日
発売
¥9,800
(税別)

© 1989 Dynamix, Inc. © 1993 Activision. All rights reserved. Battletech is a registered trademark of FASA Corporation. © 1993 Victor Musical Industries, Inc.

Victor

ろしく!!

AIR COMBAT II SPECIAL

エアーコンバットII・スペシャル

高速戦闘フライト・シミュレーター

システムソフト社より発売され大ヒットした
戦闘フライト・シミュレーター「エアーコンバットII」が、
「シナリオ集」「シナリオ集Vol.2」を加えて
FM-TOWNS CD-ROMで登場!
高速3Dポリゴンがドッグファイトの臨場感を盛り上げる。

FM TOWNS (要)2MBメモリー

3月26日
発売予定
¥12,800
(税別)

この製品は㈱システムソフトの許諾を受けて
ビクター音楽産業㈱が制作、製造、発売するものです
© 1991, 1992 SystemSoft © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

〈画面写真は開発中のものです〉

SHADOW OF THE BEAST II

シャドー・オブ・ザ・ビーストII

獣神の呪縛

超絶的アクション・アドベンチャー第2弾

獣神再降臨。異形の輩うごめく魔性の世界。
幼い妹を連れ去られた彼は、再びバトルフィールドへ赴く。
(英)シグノシス社のパワーがほとばしる、フラクタルエンジンによる
最強のアニメーション、ナレーションによる会話、おどろおどろしくも
美しいグラフィックスが、
血塗られた死闘の物語を彩る

PSYGNOSIS

FM TOWNS (要)2MBメモリー

3月26日
発売予定
¥9,800
(税別)

SHADOW OF THE BEAST II™ Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1993 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST II™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

販売：JVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社　発売：ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

Dungeon Master
ダンジョン・マスター

炎の杖を求めて迷宮(ダンジョン)に挑む勇者たち!?

ダンジョン・マスター

栗橋伸祐
SHINSUKE KURIHASHI

絶賛発売中!

A5判
定価950円（税込）

Dengeki Comics EX

やっちゃる!

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

お問い合せ● ご注文は03・3294・1131（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

1988 SOFTWARE HEAVEN,INC FTL GAMES　1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC

POWERFUL GRAPH

パワフルグラフ

高橋里華

●撮影／橋口リョウ
スタイリスト／井上理愛
ヘアメイク／佐藤 寛（MELANGE）
衣裳協力／ALFASPIN
ファントム渋谷店

Talk Promenade

真璃子
山口弘美

東京探検'93

キミの行ってみたそうな場所に、
アイドルたちがオジャマしてしまう。
それが新連載の東京探検'93なのだ。
第一回は新人フェアリー・テールが、
フジタヴァンテに急行だ。

一度好きになったら、その人しか見えないの!

――いちばん楽しいときって?
「女優をやりたくてこの世界に入ったので、ドラマとかやってるときが楽しいです」
――ドラマといえば『いちご白書』でキスシーンもあったよね。
「もう～緊張しましたよ。なん回もNGを出しちゃって、結局12回ぐらいしたのかな。受け身じゃなくて自分からチュッとしていくシーンだったので……。頭ではわかってるんですけど、思いどおりにならなくてくやしかったです。だから納得いってないんですよ、あのシーンは。だからといってなんども撮り直すわけにはいかないし」
――シーンがシーンだからね。
「そ～なんですよ～」
――里華ちゃんが実際に恋愛したら、ドラマのように積極的になる?
「う～ん、どうでしょうか。でも、私は好きになるとその人しか見えなくなるんです」
――一途になるタイプなんだ。じゃあ～、もし彼氏が浮気したら?
「もう～許さないですよ! 自分も絶対しないし……しないっていうか、できないんですよね。例えばほかの男性(ひと)と食事に行くだけでも気がとがめちゃって、行っちゃいけないって気になるんです」
――てことは、彼氏がほかの女性(ひと)と食事に行こうものなら……。
「はい。すっごいヤキモチ焼きだから。それは治さなきゃいけないと思ってるんですけどね～」
――女優でやってみたい役が悪女かアクションものなんだって?
「今までキャピキャピが多かったんで、タンカを切ったり大暴れできるのをやってみたいんです」
――女子プロレスのヒール役?
「ハハハ! そんなんとはちがって機関銃をバァーッとやったりとか、ちょっとつかみどころのない魔性の女とかです」
――アクションやるには運動神経がないとね。
「自分ではあるほうだと思うんですけど。時間がないんであまりスポーツはやってないんですが、ストレス解消を兼ねてバッティングセンターにはよく行ってます」
――松田聖子みたい。ところで写真集がイロッポイよね。白い水着が下着に見えたりするし。
「そうなんですよ～。今は自分でも平気で見れますけど、初めは恥かしくて見れませんでしたから」
――今後も活躍を期待します。

INFORMATION

里華ちゃんががんばってる『マグニチュード10』!

リアルタイムで里華ちゃんが見られる『マグニチュード10』（テレビ朝日系火曜1：00）。『電撃王』取材班は、そのナマ放送現場を突撃取材。里華ちゃんにもエピソードを聞いた。

「内容はひと言でいって〝情報バラエティ番組〞です。私は毎週月曜日の深夜にやっていて、その週ごとによってちがうテーマを何人かのゲストとトークしていくという番組なんです。私はそのなかでそのまんま東さんと井上晴美さんの3人で司会をやってるんですけど……ほんとは東さんをサポートしなくちゃいけないのに、まだマゴマゴしちゃってて……。慣れてないんで、なんて理由になりませんね。もう何カ月もやってるんだから。だけど、台本がどうしても手放せないんですよ。東さんなんかアドリブできますから（台本は）あってないようなものなんですけどね。で、そのアドリブに突っこめるような余裕がまだないんですよ。ウケなかったら……って思うとこわいんです。だから、かえって突っこみが中途はんぱになっちゃうんですよ。最近、いつもそうだなぁ。周囲の人には「はずしてもいいから自分のいうことに自信を持って大声でいったほうがいいよ」とかアドバイスされるんですけどね。よく失敗しても女の子は笑ってごまかせるみたいなところがあるじゃないですか。でも晴美ちゃんみたいに10代だったらいいけど、20代の私はそれが許されませんからね。だから、そこらへんをしっかりやっていきたいと思ってるんですけども……毎回なにか失敗してます（笑）。いちばん大きい失敗は東さんのことを〝そのまんま！〞って本番中に呼び捨てしたことですね。結果として笑いを取れたんですが、〝あ〜怒ってるだろ〜な〜〞と悩みましたよ。とにかく今は台本が手放せません。一応暗記はしてるんですが手元にないと不安なんです。私だけ台本を見てますけど、そういう理由なので見逃してくださいね」

●たかはしりか：本名／同じ。生年月日／1972年3月18日。サイズ／T165cm　B80 W58H84。出身地／埼玉県。血液型／A。※15歳のときからモデルとして活躍。マクドナルドをはじめとして、約40本のTV・CFに出演している。昨年からは女優としても行動開始。『ひとりでいいの』（日本テレビ系）でデビューした。

◀本番前に、台本を持ってにっこり。余裕あります

◀カメラの後方では、スタッフが忙しい

現場はまさに、宴（うたげ）状態！

『マグニチュード10』は、ナマ放送。本番中は、失敗は許されない。当然、スタジオにはものすごい緊張感が……。と、思ったら大マチガイ。収録は、じつにまったく、ほとんど言語道断なまでに和気あいあいと進められていたのであった。

なにしろ、メイン司会のそのまんま東氏がスタジオ入りしたのがオンエア2分前。カメラの前に立つやいなや、もうその姿は電波に乗ってしまうのだ。里華ちゃんも、そんな東氏のペースにのせられてか、テンション高く井上晴美ちゃんといっしょに司会を進めていく。ゲストの人たちのトークもなめらか。みんな、夜中の1時過ぎによくやる。感心しきりの、現場取材であった。

ドラマ

橋本真美20歳でがんばってます

◀テレビ朝日系月曜21：00〜

レギュラー出演中のドラマ『いちご白書』では主人公の茜（小田茜）のお姉さん役。キスシーンなどでも、メゲずにがんばっているのだ。演技力もなかなかの里華ちゃんが見られるのだ。

写真集

大胆写真集は知ってるね？

◀近代映画社 高橋里華写真集 2000円［税込］

SLAP HAPPY! RIKA TAKAHASHI

『高橋里華写真集』は、ドキドキものの写真を集めたたいしたたまげた1冊。ドラマやTV・CFでは見られない（でも見たい）里華ちゃんがつまっている。

TV・CF

現在は「エースコック」と、「鹿児島銀行」で活躍中なのだ

里華ちゃんはポスターだけでなく、鹿児島銀行のTV・CFでもがんばっている。ただ、九州でしか見られない。見られるのは、九州の人だけの特権だ。

もう1本、今オンエア中のCFは「エースコック和風カップめん」だ。青春の食物であるカップめんならばCFもまた、青春を感じさせなくてはならない。と、いうわけで里華ちゃんはぴたりはまり役。カップめんを手にした和服の彼女を見て心ときめかせることができるのは、青春の特権だ。

▲思わず貯金したくなる

▲和風味だから、着物姿

VIDEO

ビデオで里華ちゃん七変化

里華ちゃんのイメージビデオ『高橋里華 BODY DOUBLE』は、全編オーストラリアロケの気になる作品。里華ちゃんの七変化が楽しめる。もうひとりの自分を探す彼女の姿は、ドキッとするほど魅力的なのだ。

▲キャニオン3800円［税込］

ポスター

大判の彼女も、またステキ

◀サイズとかわいさで圧倒！

鹿児島銀行のポスターは、実物は横1m近くもあって、ただただ迫力だ。4パターンあるが、1パターンごとにいちいち里華ちゃんは九州まで行って撮影をしたそうだ。力の入ったポスターなのだ。

撮影／江尻宏明

Talk Promenade
トークプロムナード

10人10色、なんていう。人がいる数だけ世界はあるのだ。
それは内的宇宙(インナースペース)といってもいいだろう。そして、どれだけの
内的宇宙にふれられるかが、人の心をどれだけ豊かにするか、ということでもあるのではなかろうか。
というわけで、トーク プロムナードは、あなたの心を豊かにする。

前向きに変わった私をみて!
真璃子

◀「お買物が大好き! ウインドウショッピングのつもりが、すぐ買っちゃう(笑)」

▶「最近、人と会うのが楽しくて。喫茶店でも周囲の会話をチェックしちゃいます」

――久びさのシングルですが、この曲『この空は明日です』をもらったときの感想は?

「自分の中で、歌に対する取り組み方や考え方が変わってきたころだったので、こういう前向きな曲に出会えて、すごくうれしかった! 今までのしっとりした曲も好きだったけど、私の中には静の部分もあれば、動の部分もあるから、今度は動のほうを出せたらいいなあ、と。♪今の自分が好き♪っていう歌詞があって、自然にそういうふうに、心からいえるような自分でいられたらいいなと思いますね。曲調やアレンジはポップで明るい感じのものなんだけど、歌詞は、恋人と別れちゃって、ほんとは切ないんだけど大丈夫って、前向きに頑張ってる女の子の気持ちを歌ってるんですよ。そういうアンバランスなところが、気に入っています」

――歌に対する取り組み方が変わってきたというのは?

「真璃子のイメージって多分、おとなしいとか静かって感じだろうと思うんです。でも、そういうのを全部捨てて、自分の前向きな気持ちをまわりの人に理解してもらいたいなあって思って。今は新しく変わった真璃子をわかってもらおうと真剣です。これまでは一生懸命の範囲で終ってたんですけど、今は真剣! て感じ。もうすぐレコーディングに入るんですが、そういう意気ごみが伝わるアルバムにしたい。詞はほとんど自作にしたいし、曲づくりも始めました」

――新曲のC/Wも自分で作詞したんですね。

「すっごく悩んだんですけど、〝恋は後から割りこんだ者のほうが強い〟って言葉が浮かんできて、恋愛っていろんな形があるけど、ちょっとふたりの気持ちがすれちがったときに新しい人が現れると、どうしても後者のほうが強いんじゃないか、と思ったんです」

――最近はドラマやバラエティの出演も多いですね。

「去年はNHKの『おんなは度胸』に出てたので、東京と大阪を行ったりきたりしてました。共演の皆さん、大ベテランで個性のある方ばかりだから、すごく勉強になりました。『スタミナ天国』(フジテレビ系)は4年くらいやってて、和気あいあいと楽しいです」

●まりこ:'86年『スターは君だ』のグランドチャンピオンとなり、『私星伝説』でデビュー。多数の新人賞を受賞、『お嫁に行きたい』などのヒット曲がある。

『この空は明日です』

日本テレビ系ドラマ(土曜夜9時〜)『ちょっと危ない園長さん』のオープニングテーマにもなっている、1年3カ月ぶりのニューシングル。これまでの真璃子のイメージとはちょっとちがう、メジャーで明るい前向きな曲調に仕上がっている。タイトルにもなっているサビの部分はキャッチで、一度聴けば思わずくちずさんでしまうぞ。800円[税込]ポニーキャニオン

撮影/江尻宏明

CFって体力がいるんですよ!

山口弘美

——まず、芸能界に入ったキッカケは？
「17歳の記念になにか思い出になるような大きなことをやりたいなと思って、千葉県の児童劇団に入ったら、3カ月後にスカウトされたんです。ラッキー!!　って感じ(笑)。でも、テレビで見ると華やかな世界だけど、意外と地味なんですよね。CFだって、たった15秒や30秒なのに、50人くらいのスタッフの方がいて、撮影に3日もかかったりするんですよ」
——印象に残っているCFは？
「やっぱりいちばん最初のコニカのCFかな。疲れた顔をリアルに写すシーンだったので、浜辺を何往復もさせられて。体力がいるんだなぁと思いました(笑)。自分のCFを見ると、そういう撮影をしたときの状況を思い出しちゃいますね。キッチンで洗い物とかしているときでも、自分のCFの声が聞こえるとぱーっとテレビの前に走ってく（笑)」
——最近、凝ってることってある？
「すごく欲しかったサボテンを買ったんですけど、お米のとぎ汁とか牛乳をあげるといいって聞いて、牛乳をそのまま飲ませちゃったんですよ。何日かして、なんだかクサイなぁと思ったら、受け皿で牛乳が腐ってた。サボテンも元気がないし(笑)。最近は、お仕事で外国に行ったときに向こうの人たちと交流できたらいいなと思って、英会話を始めたんですよ。そのほかは、本を読んだり、映画を見たり、ちょっとした感動が演技や作詞に生きてくると思うので、そういうことを大切にしてます。映画は『ボディ・ガード』がおもしろかった。ありきたりなストーリーなんだけど、ハラハラしちゃう。本は辻仁成さんの『ピアニシモ』が、すごく新鮮でした」
——これからはどういう活動をしていきたい？
「歌が好きなので、将来は大きなコンサートができたらいいな。今井美樹さんや尾崎亜美さんがすごく好きでよく聴いてるんですけど、聴いていて気持ちがいい曲を歌っていきたいですね。去年、『女殺油地獄』という五社英雄監督の映画に出させていただいて、演技にも目覚めたので、音楽活動もしながら、女優方向に力を入れていきたいと思います」

▲「衝動買いで失敗した服は母にプレゼントしてます！」

●やまぐちひろみ：'71年4月7日生まれ。'89年、水曜グランドロマン『お市御寮人』の茶々姫役でデビュー。同年10月18日にデビューシングル『つよがり』(ハミングバード）をリリース。ドラマやバラエティ、CFなどで活躍中。

VIDEO

『女殺油地獄』で、演技開眼!

日本映画界の巨匠で、昨年亡くなった五社英雄監督が撮り上げた『女殺油地獄』は、弘美ちゃんが演技開眼した映画。豪華な共演陣から、彼女が得たものは大きかったようだ。15344円[税込]ポニーキャニオン

女殺油地獄

TV-CF①

花王ソフィーナはハワイ編オンエア

前からお化粧品のコマーシャルってあこがれてたんで、決まったときはすごくうれしかったです。でも、ニキビをつくっちゃいけないとか、いろいろ気は遣いましたけど。お化粧水や乳液って肌に合ったものを見つけるのが難しいんですよ。私もいろいろ試したけどなかなか見つからなくて、このフェイスバランスがすごく良かったので、普段も愛用してます（笑)。
3月9日から新しくハワイ編がオンエアされるんですよ。商品がUVなので、夏の日差しにも負けない！　みたいな感じで、フェイスバランスよりキャピキャピした感じですね。ハワイが舞台っていうより、夏の強い日差しが欲しかったみたいなんですけど、ずっと天候が悪かったんですよ。突然雨が降りだしたりして、なかなか撮影ができなくて、待ち時間が多くて大変でした。

※ソフィーナラスティングファンデーションCFより

TV-CF②

富久娘は歩き方が難しかったんです

着物を着て、京都みたいなセットを歩いていくCFなんです。赤い番傘をさして、一升ビンを胸に抱えて。もともと3歳からお琴を習っていたので、着物を着ると気分がしっとりしてきますね。歌舞伎役者の方に指導していただいたんですけど、ちょっとしたしぐさや歩き方が難しいんですよね。最後にケンケンって飛びはねて笑うシーンがあって、思いっ切り笑ってくれっていわれたんだけど、笑いすぎてて恥ずかしい。友だちには〝悪いクスリでも飲んでるみたい〟っていわれちゃって、ショックでした（笑)。

撮影／江尻宏明

キミの行きたい場所にアイドルが行きます

東京探険'93

春だ。暖かくなってきた。どこかへ行きたい。遊びに行きたい。ところが、いざ、どこかへ行くとなると、どこへ行ったらいいのか、ムツカシイ。そこで、東京探険'93は、キミが行くかどうか迷っている場所に、アイドルくんたちに行ってもらう企画なのだ。今月はまず、フジタヴァンテだーっ。

フェアリー・テール、フジタヴァンテに行く

『コンセプター』の迫力に、3者3様

♪春一番が～♪っと思わずキャンディーズを口ずさんでしまいそーなポカポカの土曜日。フェアリー・テールの3人とフジタヴァンテで昼下がりを過ごす。なーんてラブリーで、メルヘンな企画なんだろう！　しかし、地下ⅠFのアミューズメント・スペースに一歩足を踏み入れると、3人は大ハシャギ。走り回るガキんちょや、イチャイチャのカップルに負けないイキオイで、いろんなアトラクションにチャレンジしていた。

あおいちゃんがジグソーパズルクイズ『サムシング』の前で撮影している間に、美月ちゃんと秦衣ちゃんはバランス感覚を測定できる平均台『バランスビーム』に挑戦。ふたりともバランスとスピードは良かったものの、〝なめらかさ〟は100点満点の50点ぐらい（笑）だったよーだ。全部で20種類近くあるアミューズメント・ツールの中で、3人がいちばん盛り上がったのは『メロディアン』。ピアノの鍵盤をテキトーに叩くと、それをモチーフに作曲した曲を自動ピアノが演奏してくれるという仕組みだ。

最後に、ココの目玉ともいえる8人乗りのライディングシミュレーター『コンセプター』にみんなで挑戦。最初はワクワクしていた3人だけど、シートがスクリーンに合わせて動いたり揺れたりしはじめると、歓声がだんだん悲鳴みたいになってしまった。そーなると、3人のキャラクターがよくわかる。いちばんオトナっぽくて、落ち着いているのが美月ちゃん。好奇心旺盛で、元気なのが秦衣ちゃん。いちばん年下のあおいちゃんは揺れるモノが苦手みたいで、目をウルウルさせててかわいそーだった。

帰りは遊び疲れてグッタリ。けっこう満足度は高いぞ！

▶ラケットを振ると立体映像が浮かび上がるルミナスイング。タイミングに苦労の秦衣ちゃん

◀大ウケだったメロディアンで、作曲活動にはげむ（?）美月ちゃん

▲あおいちゃんはゲームやクイズが大好き。ジグソーパズルクイズ『サムシング』にマジで熱中してたぞ

水野あおい

S50年11月20日生まれ。『Momoco』や『すっぴん』などのグラビアでもおなじみ。日比谷シャンテでミニDJもつとめている。
「クイズとかゲームセンターが大好きなので、今日は楽しかった！これからも自分なりに一生懸命がんばるので、いっしょにがんばりましょう!!」

浅山美月

S49年11月7日生まれ。フジテレビ系『乙女塾』出身。テレビ東京系『聖PCハイスクール』でも人気。
「メロディアンがおもしろかった。メチャクチャ弾いたのに、音楽になっててビックリ！　一生懸命がんばりますので、応援してね!!」

菊地秦衣（かなえ）

S49年12月13日生まれ。フジテレビ系『乙女塾』出身。『Momoco』や、テレビ東京系『聖PCハイスクール』でも活躍。
「もっとゆっくり遊びたかったな。デートできたら、もっと、楽しいかも(笑)。私たちのデビュー曲も、ヴァンテみたいにピコピコした感じ（!?）なので、ぜひ聴いてくださいね。私は私なので、あせらず天真爛漫にやっていきます。見守っていてください!!」

フジタヴァンテ

昨年12月にオープンしたアミューズメント・スペース＆ミュージアム。基本的に入場無料なのに、ヘタな遊園地より充実した施設がウレシイ。意表をついたトイレも必見!! JR代々木駅か千駄ヶ谷駅下車。☎03(3796)2486

『不思議の国のフェアリー・テール』

3月19日発売のデビューシングル。'60年代ポップスの要素をかくし味にした、カルトでキュートなガール・ポップスだ。1000円[税込]　センチュリーレコード

●フェアリー・テール：あさやまみづき、きくちかなえ、みずのあおいの3人組。昨年、センチュリーレコードに設立された邦楽ポップス専用レーベル「ワンダーランド・カンパニー・レーベル」の「ガール・ポップス・シンガー・オーディション」に合格した3人で結成された。デビュー曲『不思議の国のフェアリー・テール』は、レーベル第1弾シングルでもある。

撮影／江尻宏明

美少女図鑑

●WON PARA(ワンダーパラレル)ウォーズ
[(株)ミンク]

●METAL EYE(メタル アイ)
[エ・ル・フ]

●YES!(イエス)
[姫屋ソフト]

●美少女ハンターZ[ずっこん]X
[ボンびぃボンボン]

●天使たちの午後スペシャル
[ジャスト]

●きゃんきゃんバニー5 リミュエール
[カクテル・ソフト]

●チャクラ[チャレンジャー・クラブ ディスク版]
[ディスカバリー]

神々の見えざる手

いけ! いけ!! バーディーガールズ
EMIちゃん & AKEMIちゃん

デビュー曲レコーディング
レポート&セクシーショット

攻略するは
我にあり
連動企画

同級生
すべて見せます!!

ここをハサミで切ってネ ✂

ワンダー パラレル
WON PARAウォーズ

♥ポー

▶クラスはソルジャー。一見すると、どこにでもいそうな女の子だが、なんといっても戦士サマ。キレると怖そう……

♥チル

◀彼女もクラスはソルジャー。子供っぽいけど、プリプリしたお尻は大人じゃん

♥フィーダ

◀や～絶景。あられもない格好で楽しませてくれるのは、ナンバー1ファイターのフィーダちゃん♡

♥ファー

▶どこか愁いを秘めた表情が、♂心に響きます。引っ込み思案のやさしいマジシャン

♥シーモア

◀自分の才能に酔いしれる高ビーなマジシャン娘。脱がしてやる～！

♥ピピ

▼オッパイをプヨプヨしているのは、清純そうな女の子。でも実はファイターだったりするのだ！

♥エオリナ

▶褐色の肌が健康そうなアネゴは、勇ましいファイターだ。彼女の一撃に、思わずフニャフニャになっちゃうぞ

♥マジェスティ

▲ど～んと2画面で登場するのは、タルゴスの森のステージボス。クラスはクイーン（女王様）だ！

♥シーナ

◀▶この娘もビショップだけど、バックを取られるとは、未熟者め！　トロくさい娘は、剝いちゃうぞ～

♥ココ

◀幼い顔立ちが、思わず男を狼にさせそうなココちゃん。でもクラスはビショップなので、エッチしてはダメよん

18禁（18歳未満お断り）

ワンダー パラレル
WON PARAウォーズ

㈱ミンク　☎03(3385)6841　SLG

PC98VM／3月31日発売／8800円[税別]

美少女いっぱいのSLG！

美少女ゲーム界に美麗なグラフィックスを引っさげて現れた超新星ミンク！　その第1作目は、大魔霊・アマゾニアの操る女の子軍団を相手に、ワンダンテ国の男性軍団が、チェス盤のようなバトルフィールドで戦うSLGだ。各ステージには、美人のボスキャラがいて、彼女たちを倒すと、2画面スクロールのグラフィックスで大サービス♡　さらに男性軍団の兵士（コマ）が、女の子のザコキャラを倒すと、その何人かの美少女兵士たちのエッチな画面も見られるという嬉しいシステムだ。大ボスや中ボスだけでなく、ザコキャラのエッチシーンまであるんだから、女の子のサービスシーンは、かなりの枚数を期待できるってワケだ♡

ちなみにスタッフのお話だと、パワーアップアイテムから各ステージ終了後のイベントシーンなどなど、ゲーム部分のオアソビにも自信タップリ。サカリのついたゲーマーの股間を直撃しそうな、陽春ソフトだぞ！

SLGだだ!!

▶ルールは簡単。相手のコマに自分のコマを重ねてしまえば勝っちゃうのだ！

メタル アイ
MATAL EYE

♥フェイ・メイ

▼やっぱり助けた恩は体で……なワケないか。しかし性格も凄いが、豊満なボディも凄そうだ♡

▲第一章のヒロイン。勇猛な女狩人だ。何者かに追われているミステリアスな23歳。

♥アイリア

▲第３章のヒロインで武器屋の娘。シリアスっぽく見えるが、実は大ボケ娘とか？

♥システィナ

▶両親をなくし、13歳の妹を養うシッカリ者。おとなしい性格のわりには……

こちらもシスティナ嬢。なんだか▲大胆なポーズばかりで困ってしまう(笑)。やっぱり女は大股開きッスよ～(意味不明)

♥ライム・ライナ

▶主人公が連れているヒューメタル。アンドロイドなのだが、とてもそうは見えないほどに可愛い。ムフフ♡

♥ナゾの女

▲妖艶でボンデージ姿のナゾの女。名前がないとは、ちと可哀相だぞ

♥バニー

▲見てのとおりのバニーちゃんだ。右側のティッシュは、なんだか怪しいぞ……ああフキフキ

♥ルーナ・プルミーア

▲第２章のヒロイン。ルードの幼なじみで、行動をともにする。もしかしたらルードにホの字かも？

ライム・ライナVSライム・ギア

華麗なアニメーションを見よ！

痛～い！

METAL EYE(メタル アイ)

18禁 18歳未満お断り

エ・ル・フ ☎03(5386)9022 RPG

PC98VM／4月28日発売／8800円(税別)

本格派美少女RPG！

美少女ソフト界の大御所、エ・ル・フの最新作は、〝ヒューメタル〟と呼ばれるアンドロイドが活躍する未来世界を描いたSF・RPGだ。怪物が徘徊する荒涼たる平原とメカニズムに支配された都市。そんなサイバーな空間を、建物とマップシーンの画面切り換えをしないという新３Dフィールドマップシステムで表現し、本格的な美少女RPGとして組み上げている。

物語の主人公は、フィンディル・ルード。怪物たちを捕らえ、それを売り払って生計をたてる狩人としての修行を積みながら、消息の絶えた父を探す青年だ。プレイヤーは、このルードの活躍を、勇猛な女狩人フェイ・メイ、父を秘密部隊に殺されたルーナ・プルミーア、武器屋の娘アイリア・ボランゲーダという３人の魅力的なヒロインたちとともに、３章にわたって体験することになる。もちろんヒロインや女性ヒューメタルとのお楽しみシーンもバッチリ！　発売が楽しみだぜい！

RPGだだ！

▶パーティは行動を共にするヒロインやヒューメタルと３人まで組めるシステム

イエス
YES!

最後の王族

▶姫をなんとか助けようとする女傭兵

▶姫の危機一発!! 敵モンスターに捕らわれて、×××される……

戦闘機械兵BT-3

▶盲目の主人公。乱れる寝姿にドッキリ!?

▶捜索に来た特殊部隊の女隊長が襲いかかる!?

▶お風呂上がりの少女。うーん、でも少女とは思えない発達ぶり。ええ乳してまんなぁ♡

洋館のバンパイア

▶バンパイアが少女を襲う! ってこれはまるでレズシーンだねぇ

▶洋館の中から聞こえる悲鳴。それは快楽のすすり泣きか……?

▶おお、まるで女王様モードだ。それにしてもGカップはあるなあ、ウン

美少女ハンターZ[ずっこん]X

▶オープニングで、主人公に最初にナンパされる女子高生

♥ひさと
▶ゲームメーカーのサガ・エンターの開発部長の娘

♥牧子
▶ニセ宗教家、東山神法の娘。凄いアングルだな〜

♥春奈
▶大学教授、梶山吉之介の娘。娘には罪はないのにぃ……

♥順子
▶正体の知れない謎の女。リストにのってるからにはタダの女ではあるまい

♥麗美
▶悪徳エステサロンのマダム、羽田清美の娘。さすがに美人だニャン

♥ゆきみ
▼女サギ師姉妹の妹。このベビーフェイスに騙されるんだよなぁって、女に弱いオレだ

♥ミチ
▶化粧品メーカーの社長秘書をナンパして、無事にベッド・イン!!

18禁 18歳未満お断り

YES!(イエス)

姫屋ソフト ☎03(5992)2186 AVG
PC98VM/3月12日発売/6800円(税別)

最近流行の3話形式のオムニバスAVGに、姫屋ソフトが挑戦！ 女子高生あずさが、古い洋館の中で出会ったバンパイアの女主人公に命を狙われる「洋館のバンパイア」。新型機械兵BT-3と惑星で出会った盲目の少女との不思議議な交流を描いた「戦闘機械兵BT-3」。隣国に滅ぼされようとする王国のワガママ姫を傭兵が逃がそうとする「最後の王族」。SF、ファンタジー、ホラーとストーリー重視の小粋なシナリオを、美しいグラフィックスで楽しめそう。ちなみにMIDI対応。

18禁 18歳未満お断り

美少女ハンターZ[ずっこん]X

ボンびぃボンボン ☎06(355)2001 AVG
PC98VM/3月26日発売/8800円(税別)

ナンパの帝王(主人公)のもとへやってきた老人は、なんと「十数人の女性たちを合法的にヤって欲しい」というトンデモナイ依頼を持ってきた。しかもそのリストの女性は、政界のフィクサーの孫娘からサギ師、悪徳地上げ屋の愛人など、いささか怪しい連中ばかり。しかも成功報酬はパソコンの生涯最新機種お届け券。これはもうヤルっきゃナイナイ！
あの『ヌーク』のスラップスティックなノリを受け継いだ過激な仕掛人風コメディAVGの登場だ!!

天使たちの午後スペシャル

♥島村美加
▶主人公に仕事を依頼してきた女性。元華族とはいえ、今は普通の高校生

♥白石真奈
▶ボヤッとした性格が、どこか男心をくすぐる警備員のオネーサン。主人公の餌食に！

♥桜井美里
◀人気急上昇中の清純派アイドル。情報屋サブの報酬として、この娘の寝顔を撮影するはめに……

♥堀内美冴
▲アイドル桜井美里の敏腕マネージャー。今は、美里を売り出すことに命を賭けている!?

♥紺野千春
▲深野家の警備室にいる潔癖性の警備員。主人公の味方というウワサも？

♥深泉瞳
◀夜遊び好きな短大生。父親は悪人だけど、まったく気にならないというお気楽なタイプ

▲いくら遊び好きだからといってバニークラブでバイトとは……嬉しいじゃない

♥深泉明日香
▲父の悪事を憎み、義賊の主人公に手を貸す高校生。ちょっと警戒心に欠けるかも？

きゃんきゃんバニー5

♥若宮雪江
▼▶天気予報で売出し中の新人TVアナウンサー。パンティ姿を全国中継されちゃうなんて……♡

♥美沙生
▼ちょいと生意気な女子高生も俺にかかればイチコロさ。 2画面スクロールだ、だ、だ！

♥香織
◀恐竜博でコンパニオンを務める女子大生の桜井香織ちゃん。何を探しているのかな？

チャクラ

▶ミニAVGに出演の須田京子ちゃん

▲パズルゲームで、ご褒美に出てくる脱衣娘

▶クイズゲームで出てくる少女。名前はまだない。体育倉庫でエッチだぁ！

▲ミニAVGで登場する少女。ブラからポロリ

天使たちの午後スペシャル
18禁 18歳未満お断り
ジャスト ☎03(3706)9766 AVG
PC98VM／4月20日発売／8800円(税別)

華族のお嬢さまからきた主人公への依頼、それは借金のカタに取られた"ブルーダイヤ"を取り戻すことだった……。名作AVG『天午後』新作では、先祖代々伝わる「義賊」を行う高校生が、アイドルや美人警備員を相手にエッチに大活躍！

きゃんきゃんバニー5 リミュエール
18禁 18歳未満お断り
カクテル・ソフト ☎03(3205)3685 AVG
PC98VM、X68000／5月中旬発売／7800円(税別)

前作『プルミエール』で、好評だったヒロイン、スワティが再び案内役として登場。女子大生、アナウンサーと、今回も美人ぞろいのナンパAVGだ。しかも出会い方によって、ちがったデートやHシーンが楽しめるというNEWシステム！

チャクラ(チャレンジャー・クラブ ディスク版)
18禁 18歳未満お断り
ディスカバリー ☎03(5295)0960 ETC
PC98VM／3月下旬発売／6800円(税別)

ディスカバリーのグラフィックスタッフ4人が、企画・CGを担当した4本のゲームを収録。カルトなクイズゲーム、学園ミニAVG、パズルゲーム、反射・記憶ゲームの他、過去の作品の完全解答集などオマケいっぱいのディクスマガジンだ。

18禁 18歳未満お断り

同級生

●エ・ル・フ☎03(5386)9022／PC98VM、X68000・発売中／FM-TOWNS・3月25日発売／各8800円(税別)

やった、やったぜ。ついに『同級生』に登場する14人全部の女の子を完全攻略したぞ！　もちろん最後の告白もすべてHAPPY ENDだ。愛しの同級生ギャルよ、さらば！

ついに14人すべての娘とエッチしちゃった！

今世紀始まって以来の究極のナンパゲームと称される『同級生』。みんなはもうクリアし終わったかな？　もしも、どうしても出会えない女の子や、ムフフな関係になれない女の子がいたら、今号の104ページをご覧あれ。同級生ギャルたちのほぼ完璧攻略記事が組まれているのだ。ただしナンパゲームは、やっぱり自分で解いてこそって人は見ちゃダメ!!

正樹夏子

◀▼同級生の女の子の中でも最高のボディをしている夏子ちゃんだ。ああ、この真っ白なお肌に触れられるとは！

成瀬かおり

▼イケイケ娘は怖い。この若さで病気もちだなんて……。クソ〜この一発のツケは、えらく大きかったぞ！

斉藤真子

▲あこがれの保健室のお姉さま、真子先生と♡できるなんて、オイラ感激だ。この妖艶さは、もう反則技だぜ♡

鈴木美穂

▼ホテルに入って花屋の少女、美穂ちゃんとドッキング(下品なヤツ)。体は幼いが、意外に大胆な女の子だったなあ

芹沢よしえ

◀あの鉄の処女、メガネの女教師オバサンが、こんなに可愛い人だったとは!!　ああ、オイラ一生の不覚だぁ……！

草薙やよい

◀▼泌尿器科の看護婦さん。思わず彼女の母性本能にスリスリしてしまったぞ。しかし非淋菌性尿道炎で良かった…

田町ひろみ

◀なんかひろみさんには、逆にナンパされちゃった感じだなぁ。ま、それもオイラが美少年だからしょうがない……え？

舞ちゃんとの愛の記録だ〜い♥

バーディーガールズ

デビュー曲のレコーディングが行われたぞ!

★今月は、AKEMIちゃんとEMIちゃんのデビュー曲収録風景をレポート！　ふたりとも初めての経験だったけど、何カ月もトレーニングを積んできただけあって、素敵な歌声を披露してくれたぞ！

▲▶明るい曲調の『SHINE 〜』は、AKEMIちゃんのイメージにピッタリ！

『SHINE ON ME』 by AKEMI

★作・編曲は2曲とも佐藤天平さん。今までに数多くのゲーム音楽を担当されてきた方で、もちろん『BEAST Ⅲ』でも作曲を担当している実力派。

▶佐藤さんの指導は厳しい!?

◀▲EMIちゃんが歌っている『月のてのひら』はしっとりとした曲なんだ

『月のてのひら』 by EMI

★デビュー曲が入っているアルバムのタイトルは『BEAST Ⅲ』。その名のとおりゲームのサントラ盤なんだけど、その目玉として彼女たちのヴォーカル曲が入っているんだ。3月25日にサンドストームから発売されるので、ぜひ聞いてね！

3月27日はふたりに会いに行こう!

銀座(東京)にあ山野楽器本店7FのJAM SPOTで行われるイベントに、バーディーガールズのふたりも参加するぞ！　くわしいことは「バーディーソフト・ユーザーサポート」〈☎03(3796)1060〉の春ちょびんさんまで問い合わせてね！

♡AKEMIちゃんのプライベート・データ

サイズ	T160、B80、W58、H82	星座	さそり座	血液型	O型
趣　味	カラオケ、スキー、テニス、耳かき集め				
好きな男性のタイプ	楽しい人、価値観が同じ人、年上の人				
好きなタレント	今井美樹、田中美佐子、ドリカム				
読者にひと言	最近、いろんなゲームに凝っています。みなさんも、ゲームばっかりじゃなく私にも注目してネ				

♡EMIちゃんのプライベート・データ

サイズ	T161、B80、W59、H87	星座	おひつじ座	血液型	A型
趣　味	安いお店を探すこと、バスケット、ダンス				
好きな男性のタイプ	かわいい人、引っぱっていってくれる人				
好きなタレント	松田聖子、賀来千香子、中森明菜				
読者にひと言	ひと言では言い切れないような性格なので、これからも応援してもらいながら、私を研究してみてくださいネ				

ホットライン開設!!

バーディソフトの提供により、なんとバーディーガールズのふたりと直接お話しができるホットラインが開設されるゾ!!　期間：3月10日〜3月20日(PM3:00〜PM5:00まで)。月・火（鎌田朱美ちゃん)。水・木（相生恵美ちゃん)。金（田畑奈穂美ちゃん…メガCD『アルシャーク』でショーコ役を担当)。☎03(3796)1060。質問や励ましの言葉を考えて、ドンドン電話をかけよう!!

CGアートギャラリー

作品No. 2

ゲームのCGは見知っていても、作者は意外と知られていないもの。このコーナーではそんなCG担当さんをオリジナル作品と共に紹介していきます。

CGタイトル	妖幻道夢	作者	深山観音様

作者より
美少女の道は長くけわしい。××が×××ってしまうほどの美少女を描くためには、まさに血がにじむような修行が必要であろう。今朝も私は便所で5リットルほど血を吐いてしまった。女の子の研究ももちろん欠かせない。昨日も女子高の校舎のカベにはりついていて、警官に撃たれそうになったのである。

プロフィール
1966年10月28日大阪生まれ。2年ほど前からCGおよび原画を描き始め、現在はポニーテールソフトの社員。代表作は『天仙娘々』。上の作品の使用機種はPC98。

▲『天仙娘々』より

プレゼント!!

「神々の見えざる手」に関するご感想やご意見、また取り上げて欲しい企画などがありましたら、編集部「神々の意見」係まで送ってください。毎月抽選で誌面で取り上げたソフトやテレカ、サイン色紙などをプレゼントします！

なお、使用機種やメディアが書いてないとソフトは当たりませんので、欲しい方は書いておいてくださいね！

★ダレのCGを見てみたい？

みんなが「CGアートギャラリー」で取り上げて欲しい人は誰かな？具体的な作者名がわからなくとも結構ですから、ゲームタイトルとメーカー名を書いて、「CGアンケート」係までどしどしお送りください。その際、グラフィックの説明を、文章やイラストで書いておいてくださると助かります（複数の方が担当されているゲームもありますからね！）。一度に何人推薦してくださってもOKです。

左で紹介しているプレゼントの対象にもなりますので、お手持ちの機種名等もお忘れなく！

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11　電撃王編集部「神々の見えざる手」係。

NEWS COLLECTORS

今月の特集は、最近盛んなヒーローのリバイバルと、キャラクターゲーム。煩悩マーケットにはタレントのイベント情報もあっちゃう。なにかと便利なコーナーだ。読まない者に、呪いあれ。

★ニューズ・コレクターズ★

リバイバル・ヒーローの秘密

カッパの三平

マグマ大使

ジャイアントロボ

いま、OVAやCFで、なつかしのヒーローたちがつぎつぎに復活している。四半世紀も昔のヒーローがどうして、こうもてはやされるのか？新作のリバイバル作品３本を中心に、その秘密について迫ってみた!!

真のヒーローは時代を越えてよみがえる!

ヒーロー不在の時代といわれる昨今、めざましい活躍をしているのが、'60年代のヒーローたちだ。一昨年の『サンダーバード』ブームに始まり、かつてTVを振わせた主人公たちが復活し、好評をもって迎えられた。

なぜいま、過去のヒーローなのだろう？　なぜ新しいタイプのヒーローは登場しないのだろう？　そんな疑問に答えるべく、調査をした結果3つの結論に達した。

ひとつは、ナリジナルの放映当時、熱心な視聴者であった子供が成長し、作品づくりの現場で指揮をとる大人になったということ。仮に『ウルトラマン』('66）放映当時10歳だったとすると、現在37歳という計算になる。通常のサラリーマンなら課長であるし、製作側なら一本立ち

▶主人公マモル少年(右)と、母の友子

◀『マグマ大使　R－1復活篇』『R－2侵略篇』がレンタル中。各巻とも2話ずつ収録。

▲地球を狙うゴアの声は、実写版と同じく大平透が担当

▼アフレコ風景。マグマの声はネモ船長役の大塚明夫が担当

◀実写版ゴア。この着ぐるみの中に入っていたのは大平透

▼マモルは江木俊夫（フォーリーブスって知ってる？）

◀実写版のマグマ大使。『ウルトラマン』より早い、巨大ヒーローだ

作品名	種別	原作	実写	OVA
マグマ大使	オリジナルタイトル	マグマ大使	マグマ大使	マグマ大使
	放映（連載）年月日	'65年『月刊少年画報』連載	'66年フジテレビ系放映	'93年バンダイOVA
	主人公の設定	新聞記者の村上厚を父に持つ少年・村上守が主人公	原作と同じだが、より積極的に事件に関わる	名前は村上マモルに変更。年齢もアップしている
	特徴	Pプロダクションより TVアニメ用の企画を依頼された手塚治虫が、少年画報社の月刊マンガ雑誌に執筆を始めたのが本作。連載はTV放映終了と共に終わったが、完全に完結していない。金属生命体というアイデアは『鉄腕アトム』の〝ロボイドの巻〟が原点	かねてから特撮映画進出の機会を狙っていた東急エージェンシーが、アニメーションのPプロダクションと提携して製作を開始。放映開始は'66年7月4日からで、『ウルトラマン』に2週間先がけてのわが国初の実写巨大ヒーロー物となった。提供はロッテだった	原作に近い『マグマ大使』を合言葉に製作が進められているOVA。全6巻、13話分が予定され、オリジナルキャラクター飛鳥未来をはじめ、数かずの現代的アレンジが施されている。監督はうえだひでと、アニメならではのスケール感の広がりが期待できそう
	データ	秋田書店サンデーコミックス刊	ハミングバードよりLDセット発売中	バンダイビジュアルより発売中
ジャイアントロボ	オリジナルタイトル	ジャイアントロボ	ジャイアントロボ	ジャイアントロボ
	放映（連載）年月日	'67年『週刊少年サンデー』	'67年NET（現テレビ朝日）系放映	'92年ムーフィルム製作OVA
	主人公の設定	父がBF団のGR計画にかかわった、草間大作	天涯孤独の少年、草間大作。偶然、ロボの操縦者に	Gロボの開発者、草間博士のひとり息子、草間大作
	特徴	連載はTV放映に先行する形で始まった。当時『少年サンデー』では、横山光輝は『仮面の忍者　赤影』も連載しており、『Gロボ』は第1～8回までを小沢さとるが作画を担当していた。敵ロボはGR2、3のほかBFという巨大ロボが外見のみ姿を見せている	週刊誌と連動する形で放映が開始された。当時ブームだった怪獣物の影響で巨大ロボットというよりも怪獣物としてのイメージが強かった。主人公の草間大作役は前年の『悪魔くん』の主人公を演じた金子光伸が演じている。脚本は『赤影』と同じく伊上勝が担当	企画は'86年よりプロデューサー・山木泰人によって進められ、5年越しで実現したのが本作。横山漫画のエッセンスをつめこんだつくり方が楽しい。ビデオは全7巻構成だが、好評ならばほかのエピソードも製作したいとのこと。OVA界の話題を独占
	データ	単行本未刊	東映ビデオよりLD発売中	バンダイビジュアルより発売中
カッパの三平	オリジナルタイトル	河童の三平	河童の三平・妖怪大作戦	カッパの三平
	放映（連載）年月日	'68年『週刊少年サンデー』	'68年NET（現テレビ朝日）系放映	'93年㈱にっかつ配給
	主人公の設定	山奥で暮らす小学生、河原三平。アダナが河童の三平	母ひとり子ひとりの小学生、河原三平。都会育ち	山奥でじっちゃんとふたりで暮らす小学生、河原三平
	特徴	本作は水木しげるの子供時代の体験をベースに描かれたもので、'50年代に紙芝居となった『河童のカー坊』がモチーフ。その後貸本マンガ『河童の三平』となり、『少年サンデー』連載では新たにアレンジされている。『サンデー』連載は東映の実写版と並行して行われた	妖怪ブームの最中に『悪魔くん』の後番組として放映された。妖怪に連れ去られた母を探すというのが毎回の話であった。TVシリーズは全26本が放映され、三平役は『仮面の忍者　赤影』の青影役を務めた金子吉延であった。音楽は小林亜星が担当	TVアニメ『ゲゲゲの鬼太郎』などの脚本家・雪室俊一のシナリオをもとに、『火の鳥・ヤマト編』の平田敏夫が監督した劇場用長編アニメーション。カッパのガータローと友だちになった三平が、母を捜して妖怪の里・鬼首岳に向かうという物語。原作に近いアニメ化
	データ	朝日ソノラマより刊行中	東映ビデオよりテープ発売中	にっかつ配給'93年春休み公開予定

まだまだある

復刻ヒーロー百花繚乱

もう、二度と、生きて見ることはできまいと、ファンに思われていたヒーローたちも、LDの高画質で見られるようになった。すばらしい。

『マグマ大使』『ジャイアントロボ』『河童の三平』。新たにアニメが製作されるこの3作品のほかにも復活するヒーローはたくさんいる。

まず『仮面の忍者　赤影』(東映ビデオ)は'66年から関西テレビ系で放送されていた実写シリーズ。全52話が13話ずつ、「金目教編」「卍党編」「根来編」「魔風編」の4部に分かれている。怪獣ブームのさなかに製作されたシリーズなので、しだいに怪獣番組っぽくなっていったが、それでも忍者アクションとしては屈指のできであった。

30歳以上の人になつかしいのは『快獣ブースカ』(KSS）だ。全52話を2回に分けて発売する。発明狂の少年、大作がつくった快獣（怪獣ではない）のブースカが巻き起こす特撮コメディ。モノクロ映像がなつかしい。

そして、ウルトラシリーズもどんどんLD

▼『仮面の忍者　赤影第一部「金目教編」』19000円(税込)／東映ビデオ　全13話　4枚組　※原作／横山光輝

▲『快獣ブースカ』40000円〔税込〕／KSS　7枚組　※後半6枚組は8月21日発売予定

をする年齢である。彼らが製作の第一線として活躍できるのは、ちょうどいま現在なのだ。人は皆、子供時代の甘美な思い出を抱いて大人になる。そうした人間が、自分の好きだったもの、熱中したものを再び求めるのは極めて自然だといえよう。

ふたつめは、過去の作品における、キャラクターの熱烈なオリジナリティだ。物語のパターンは19世紀のイギリス文学で完成し、それ以降はシチュエーションや描き方、味付けを変えているだけだ……とは文学界でよくいわれているが、これと同じことがTVヒーローの世界にも当てはまるといえよう。新作といえども、過去の作品の影響下から脱け出るのは難しい。ならば、そのオリジナル性のもっとも強い、過去の作品をリメイクしようという考えは、ごく自然なものだと思われる。

最後となる3つめは〝ブームは繰り返す〟ということだ。最近出版された『ウルトラマン対仮面ライダー』(池田憲章・高橋信之／編集　文藝春秋刊) の中で、東映の専務取締役渡辺亮徳氏は「ブームはらせん状に繰り返していく」と語っている。つまり、まったく同じ物ではなく、つねに時代のニーズに加えながら新しい作品づくりをしていくことが、新たなブームにつながるという意味だ。良いものであれば時代に関係なく受け入れられるのは当然のことだろう。

ここ数年の新ヒーローは、つねに広告代理店やスポンサーサイドの、マーケティング調査を重視したつくりになっている。これでは時代に迎合できても、時代を創造することは不可能であることは否めない。いま、OVAの『ジャイアントロボ』『マグマ大使』、そして劇場作品の『カッパの三平』とリバイバルが相次ぎ、ここから新たなヒーローが生まれてくることを期待したい。

▼左より主人公・草間大作、エキスパートのひとり銀鈴

▲エキスパートの新キャラクター清道人は幻術の達人

▲Vol、2はGロボ対BFメカ・ウラエヌスとの肉弾戦も見もの

◀『ジャイアントロボ　エピソード2「バシュタールの惨劇」』は去る2月26日にリリースずみ。価格は5800円(税込)

▲『マグマ大使』39800円(税込)ハミングバード※29〜52話を収録のLDボックス。1〜28収録分も発売中

▲『ジャイアントロボ』Vol.3／東映ビデオ　17〜24話を収録※4月25日に完結編がリリースされる

◀『河童の三平』1巻／東映ビデオ　9800円(税込)※3巻まで発売中。各巻3話収録

スタッフが語る、リメイク

リメイク作品をつくる製作側の意図はどこにあるのか？　バンダイビジュアル㈱宣伝販促課の方にうかがってみた。「過去の名作を題材に新作をリリースするといっても、その目的や手法はそれぞれちがいます。たとえば『ジャイアントロボ』は辛口のアニメファンの方にも十分に堪能していただける、有無をいわさぬハイクォリティ派。『マグマ大使』は親子二世代でお楽しみいただける、良質なファミリー向け作品です。魅力あるキャラクターとその設定をもとにして、より高い可能性を追及することこそ、製作スタッフの腕の見せどころだと思います。もちろん、原作＆原作者の熱狂的なファンの方のための〝重箱の隅〟的仕掛けも忘れず装備してあります。じっくりとお楽しみください」

▲販促課某氏

こんな形の「リメイク」もある

以前に、TBSで『ウルトラマンを作った男たち』というドラマが放映され、好評を博した。そして、今度はウルトラセブンの番である。2月13、20日の2週にわたってNHKで放映された、『私が愛したウルトラセブン』はTBS番組の『ウルトラセブン』製作当時をドラマ化したもの。特撮シーンも再現されており、楽しめる作品になっている。出演は、あの佐野史郎（どーして〝あの〟なのか知らない人は、友だちに聞こう)、松村雄基、田村英里子ほか。脚本は『快獣ブースカ』がデビューの市川森一。

▲田村英里子ちゃんのアンヌ隊員(右)。似合ってます

◀『私が愛したウルトラセブン』1、2巻　各巻1-3-84円(税込)バンダイ90分　※4月22日リリース予定

化されていくらしい。4話入りで1枚ずつ発売されている『ウルトラマンA』(KSS)はすでに9巻に達している。そして『キャプテン　ウルトラ』(東映ビデオ)。ウルトラ兄弟は出ないし、円谷プロの製作でもない（製作は東映東京製作所）して、現在ではウルトラシリーズ扱いされていない『キャプテン　ウルトラ』だが、初放送当時はウルトラシリーズということになっていた。5月25日にまずシリーズ前半が、9月25日に後半がリリースされる。さらに大物だ。『ウルトラセブン』がBOXで発売だ（バンダイ)。6月21日に前半が、6枚組でリリースされる（後半のリリース予定は未定)。問題はバラ売りのLDでは収録されなかった第12話「遊星より愛をこめて」が入っているかどうかだろう。

◀『ウルトラマンA』8800円(税込)KSS

ウルトラシリーズともども有名なライダーシリーズからは『仮面ライダーV3』(東映ビデオ）の全話LDボックスが8月に発売だ。

このほか、アニメではタツノコプロ製作のアクションコメディ『破裏拳ポリマー』(ポリドール）が全話LDボックスで予定されている。『サイボーグ009』(東映ビデオ)も1〜8話を収録した2枚組でリリースされるが、カラー版。こちらはぜひ、傑作のモノクロ版も出してほしいところだ。

ほしいついでだ。『電撃王』編集部がLD化してほしいヒーロー番組をリクエストしよう。

まず『秘密戦隊ゴレンジャー』『電子戦隊デンジマン』の初期戦隊番組。『快傑ズバット』はヒーローの美学の究極を見せてくれる。そして公害問題をネタにつくった『宇宙猿人ゴリ』。アニメでは『マジンガー』シリーズ、『ゲッターロボ』といった永井豪の古典ロボットアニメ。富野アニメの最後の輝き『聖戦士ダンバイン』。『タイガーマスク』も出ないかなぁ。

ここにあげた作品が出たら、少なくとも1セットは『電撃王』スタッフが買うことを、ここにお約束する。

特集2 激突!! キャラクターゲーム

つぎつぎとTVやコミックから誕生するキャラクターたち。それに合わせて、人気キャラを題材としたゲームもぞくぞくと発売されている。このページでは、そんなゲームたちを4つまとめてドーンと紹介するぞ!

ツクダホビーの『ガンダム』SLGから任天堂のディズニートランプ(笑)まで、昔から人気キャラクターを題材にしたゲームは数多い。けれども最近は、対象になるキャラの種類もじつに幅広くなってきた。TVやコミックの現役キャラクターから懐かしのキャラクター、さらにはアーケードゲームの人気キャラまで、つぎつぎとゲームになってしまうのだ。やはり、ファンの熱意というものがメーカーを動かしているのであろーか?

ファンの心理としては、やっぱりキャラクターの特徴が十分に生かされたゲームになって欲しいもの。このコーナーで紹介している4つのゲームがそれをどう表現しているか、ぜひとも自分で確かめてほしい。

ストリートファイターⅡ 地上最強への道

▶あのアーケードゲームの話題作をカードで再現。12人のキャラ全員でバトルロイヤルもできるけど、アーケードゲームのように1対1で対決したほうがよりいっそう燃えるぞ!

美少女戦士セーラームーン トキメキのカードゲーム

▲うさぎちゃんたち美少女戦士がカードになった! これは、トランプのページワンの要領で遊ぶカードゲーム。さらになんと、今日の運勢を占うこともできちゃうぞ(笑)

バスタード!!

▲ダーク・シュナイダーやネイとなり、地下迷宮で暴れ回ろう! コミックでおなじみの派手な魔法も使えるぞ

謎のセーラー戦士現る!?

▲昨年の人気ゲーム『ソードダンサー増刊号』にも、セーラ服戦士が登場!! こいつは強いぞ!!

チキチキマシン猛レースゲーム

▶なつかしのハチャメチャレースがゲームで復活。ケンケンやブラック魔王の妨害を巧みにかわして、4つのコースを駆け抜けろ! 組立式の立体交差ボードがゴキゲンにイカすのだ

『ストリートファイターⅡ 地上最強への道』セントラルホビー 1500円〔税別〕
『美少女戦士セーラームーン トキメキのカードゲーム』 ハーティロビン 980円〔税別〕
『バスタード!!』 ユタカ 5800円〔税別〕
『チキチキマシン猛レースゲーム』 タカラ 3600円〔税別〕

※このページで紹介した製品は、全国有名デパート、玩具店などで発売中です。

電撃活動写真館

北条司の人気コミックをジャッキー・チェン&後藤久美子のコンビで映画化！
トーキョー、ホンコン、そして太平洋上の連続アクション!!

シティーハンター CITY HUNTER

日本の新聞王から、家出した娘を連れもどしてくれと依頼されたシティーハンター、冴羽獠（ジャッキー・チェン）は、さっそくその娘清子（後藤久美子）の捜索を開始。彼女の乗った豪華客船に乗りこむ。ところが、その客船にはシージャックを計画する国際テロリスト集団も入りこんでいた……。

もちろん、北条司の人気コミックの映画化。ジャッキー・チェンとゴクミという異色の顔合わせが話題だ。監督はチョウ・ユンファの怪作『ゴッド・ギャンブラー』のバリー・ウォン。公開中。

▶音楽は宇都宮隆（右）。TVアニメ版を思い出すなあ

▲「クミコとは、また共演したいね」と語るジャッキー

▲「動きが速いんで、ついていくのに苦労しました」とゴクミ

ハード・プレイ
バスケットは、もうかるのか

◀バスケットのシーンは、迫力十分だ。東宝シネマ2ほかで4月上旬より

アメリカ各地で大人気のピックアップ・バスケットボール。ふたりで1組のチームをつくり、コートの内と外で大金を賭けて、プレイを展開する。黒人のシドニーは、これでメシを食っている。その腕前はプロ級だ。野心家のシドニーはもっと稼ぐために、白人のビリーとコンビを組むことになる。最初のうちは、うまくいっていたのだが……。

沈黙の戦艦
SOS！ハイテク戦艦をテロ集団がシージャック

◀本物の戦艦ならでは大迫力。アメリカで大ヒット。3月下旬より公開予定

輝かしいキャリアに終止符を打つべく、最後の航海に出た米国海軍最大最強の戦艦USSミズーリー号。最少人数の乗員たちを乗せた戦艦が、テロリスト集団にシージャックされる！　搭載された核兵器を守るため、たったひとりで敵に立ち向かうのは元秘密戦闘員のケイシー（スティーヴン・セガール）。全長900フィートの戦艦の上で死闘が始まる！

ラスト・オブ・モヒカン
インディアン青年の、愛を賭けた戦い

◀『ダンス・ウィズ・ウルブズ』に続く超話題作。全国東宝洋画系で公開中

1757年のアメリカ東部、英仏の植民地戦争最前線。両軍は先住民のインディアンや、ヨーロッパ移民たちも民兵として戦力に加えて、戦いはます激化していた。英仏どちらにも属さないモヒカン族のホークアイ（ダニエル・ディニルイス）は仏軍に襲撃された英国大佐の娘（マデリン・ストー）を救うが……。インディアンたちの真の姿を忠実に描いた話題作。

僕らはみんな生きている
サラリーマン4人組のジャングル大冒険

◀スーツ姿で逃げまどう4人。共演は嶋田久作、岸部一徳。3月13日より松竹系

南の国へ1週間の出張を命ぜられたサラリーマン高橋（真田広之）が帰国しようとしたその日、クーデターが勃発！　廃墟と化した町で、市街戦の弾丸をよけて逃げまどう高橋と支店長（山崎努）はいつしかジャングルの中へ……。どんな状況でもけして仕事を忘れない日本のサラリーマンたちがスーツ姿でくり広げる大冒険。果たして彼らの運命は!?

EVENT
緊急情報

●貴島サリオ、「白とピンクと青い空」発売記念ライブ：名古屋➡3月26日13：00松坂屋本店南館オルガン広場。大阪➡4月3日14：00ツインギャラリー21。東京➡4月6日池袋サンシャインシティ噴水広場。●工藤兄弟スプリングイベント"君だけでいい"：大阪➡3月15日15：00鳳ウイングス。茨城➡3月14日14：00つくば学園都市「クレオ」。新潟➡3月24日17：00プラーカ1。広島➡3月27日13：00そごう屋上（広島FM公録）、28日14：00アルパーク東広場。福岡➡4月4日13：00香椎ダイエー中央広場。

煩悩マー

新製品

煩悩という言葉のイメージは悪い。では煩悩は悪なのか？　否！断じて否である。必要は発明の母であるというが、煩悩は発明の父であるといえるだろう。とくに現代社会においては、煩悩は文

TOY　ライオンと戦うロボット

この冬TVで流れているナショナルの乾電池のCM。そう、ロボットがライオンを殴りつける、アレだ。そのロボットが、バンダイから発売された。その名も『ナックルファイター』。腰のひねりを使ったメガトンフックや、左右の足に組み込まれたモーターを使ったローラーダッシュなどの技を使い、リモコン操作で対戦できるというシロモノだ。胸の部分に弱点があったり、ひとりで練習するためのグッズがあったりする。必殺技を開発したり、弱点を研究したりと、なかなかハマリそうなTOYなのだ。**ナックルファイター　7000円／バンダイ　☎03(3847)5116**

▲アメフトっぽいヘビーな姿がカッコいいね

◀対戦しなけりゃ意味がない！　友だちとバトルするのが　おもしろいのだ

HARD　おしゃべりワープロ登場！

東芝の発表したRupoシリーズの最新型JW01V。これには文書を呼び出したときなどにメッセージを再生する「ボイスメッセージ機能」なんてものを搭載している。ジングルベルやビールの音、ファンファーレなどが入った、ボイスサンプルフロッピーが付属されているのだ。このほか、自分で録音したものも再生できるようになっている。どちらかというと、イタズラに使えそうな機能だね。もちろん、ワープロ機能はRupoだけあって、20万例のAI辞書やリファイル印刷など、さらに充実している。

しかし、そのうち「印刷された文書がしゃべる」ワープロなんてのが発売されるようになるかな？ **RupoJW01V 170,000円［税込］／東芝　☎03(5484)6740**

▲左がJW01V。右はLotus1-2-3を内蔵したビジネス向けの高級機JW98V（285000円）だ

▶しゃべるワープロRupo JW01V。もちろんワープロとしての機能も充実しているぞ

EVENT　セクシー小学生デビュー！

日本テレビ系列で毎週水曜21：00から放送中の『とんねるずの生でダラダラいかせて!!』で活躍中のねずみっ娘クラブが、レコードデビューを記念してイベントを行ったゾ。

デビュー曲は秋元康＆後藤次利という黄金のおニャン子コンビによる『ねずみ算がわかりません』。ノーミソがどっかにお出掛けしてしまいそうなスゴイ曲だ。当日は元気いっぱいにこの曲を熱唱していた彼女たちだけど、MCになると途端にタダの小学生になってしまうのが可愛かった。このギャップがファンの心をつかんでいるのかな？

▲メンバー10人の平均年齢はなんと10歳！　3サイズの平均は……日々成長してるのでワカリマセン

LIVE　横山知枝ちゃん、ライブに挑戦！

山田邦子さんとのデュオ「やまだかつてないWink」を解散してソロでがんばっている横山知枝ちゃんが、初のライブを行った。『アコースティックな木曜日』と題したこのライブ、タイトルどおり舞台の上にはグランドピアノと知枝ちゃんというシンプルな構成で、知枝ちゃんの普段の姿を収めたフィルムを交じえながらの、とっても温かなライブ＆トークだった。

東京でのひとり暮らしや大学生活にも、やっと慣れてきたという知枝ちゃんは、竹内まりや作詞・作曲の新曲『Hey！ Baby』でがんばっているのでこちらもよろしく！

▲日頃のヴォイストレーニングの成果を100％発揮！『スタンド・バイ・ミー』など英語の歌にも挑戦した

ケット 新譜

明の進歩の大いなる担い手ですらある。つまり、このコーナーは文明の進歩に寄与しているのだ。これは読まねばなるまい！

CDシングル　もしやこのメロディは

ルーラというグループ名を聞いてピンときた人、じゃふたりのデビューシングル『結婚ワルツ』に聞き覚えはないかな？　そう、この曲はあの『ドラゴンクエストV』の感動的なエンディング曲に詞をつけたものなのだ（ちなみに「ルーラ」というのはドラクエに出てくる呪文のひとつ）。

志村真澄ちゃんと伊藤真由美ちゃんのふたりはウィンクみたいな妖精チックなルックスがグー。

▲1000円[税込]ポリスター

CD　チャイナさん、今度はCDに！

昨年発売され、好評だったOVA『チャイナさんの憂欝』（原作／鶴田謙二　講談社『アフタヌーン』不定期連載）の続編が、今度はドラマCDとなって発売されている。タイトルは『チャイナさんの逆襲』。全7話のドラマと新曲を5曲、さらに効果音集や特選新作BGM集なんてオマケも入っている。主演出は『ふしぎの海のナディア』の庵野秀明。また、チャイナ役の日高のり子ほか、おもなキャストがOVAと同じなのがうれしい。

◀3000円[税込]　東芝EMI　※音楽／田中公平、宮崎信治　構成／庵野秀明ほか

VIDEO　リプリー最後の闘い！　完結編発売

シリーズ第1作『エイリアン』（'79）より、13年を経てついに完結したエイリアン・シリーズ。

完結編となった『3』では、囚人惑星フューリー（正式名称はフィオリーナ）を舞台に、ヒロインのリプリー（シガーニー・ウィーバー）と凶悪生物エイリアンの壮絶な戦いが描かれている。監督は弱冠25歳のデビッド・フィンチャー。MTV出身監督らしいスピーディーなカット割りや、エイリアンの視点という斬新な映像で、息づまる戦いを描きだした。公開当時は賛否両論あった本作だが、もう一度じっくりと鑑賞し、その魅力を探ってみるのもいいかもしれない。

◀フォックスビデオよりレンタル中

CD　オシャレな2ndアルバム完成

この春には高校を卒業、最近ドキッとするほど大人っぽくなった弥生ちゃんのセカンドアルバム『un jour』が3月3日にリリースされる。

フランス語のタイトルからもわかるように、アルバム全体がヨーロッパ的な雰囲気を持っていて、弥生ちゃんのピュアな声質にぴったり。

詞の内容もファーストアルバムは『恋に恋する女の子』だったのが、今回は恋愛のモロさなんかもせつなく表現。これは弥生ちゃん自身に何かあったのでは……？　と心配するファンもいるかもしれないけど、以前のインタビューでは「詞の主人公は成長したけど、私は恋に関しての成長はストップしてます」と語っていたのでご安心ください。

▲3000円[税込]　ポニーキャニオン　3月3日発売　※初の写真集もまもなく発売！

OVA　英雄たちの、大河物語公開！

◀3月より、東映洋画系ロードショー　※制作／シナノ企画

『三国志』といえば、時代を超えていまも親しまれている歴史文学の傑作だ。その傑作が昨年公開された『三国志・第一部／英雄たちの夜明け』に続き、3月にまたもアニメ化される。それが『三国志・長江燃ゆ！』なのである。監督は劇場版『ヤマト』シリーズの勝間田具治。

GAME　スーパーファミコンに全日公認ソフト登場！

全日本プロレスといえば、あのジャイアント馬場を社長にいただくプロレス団体の老舗。その全日本プロレスが監修するプロレスソフトが、スーパーファミコンで発売になる。その名も『全日本プロレス』。このストレートなタイトルに、自信のほどがわかるというものだ。制作・発売はメディアミックスでは定評のあるメサイア。

この夏の発売に先駆けて、全日のジャイアント馬場代表とメサイアの藤田雅也社長による、契約の調印式もすでに行われた。まるでビッグなタイトル戦のようだ。

ソフトには馬場、鶴田、ハンセンなど、全日の有名選手16名が登場、それぞれの得意技、必殺技のほか、技のつなぎのパターンなどまでリアルに再現していくというマニア垂涎の一本。

ちなみにラッシャー木村の必殺技には、あの『マイクパフォーマンス』があるそうだ。……さすが、わかってらっしゃる!!

▲観客の歓声や掛け声なども再現。いままでにない臨場感で迫る！

▲見よ！　藤田社長との身長差。さすが世界の巨人である

GM専科

今月も『GM専科』は真夏の熱帯夜のごとくコテコテのパワフルな情報が満載！ 人気作のレコーディングから新譜情報を一挙に紹介！ 読まなきゃ末代までたたられるゼッ！

J.D.K.BAND新作レコーディング情報

ハイクォリティな映像と洗練されたサウンドで話題のOVA『イース 天空の神殿』。この作品の3、4巻に使用されるBGMが、1月7日から6日間にわたってレコーディングされた。GM専科取材班はそのスタジオに潜入し、ハード・ロック調BGMのアレンジを担当したJ.D.K.BANDのリーダー岸本友彦氏に、作品についての詳細を聞いてきた！

――アニメのBGMということで、苦労されたのはどのあたりですか？

「映像に使われる音楽なので、絵コンテを参考にしながら音が映像とシンクロするようにするのが大変でした。メロディを崩さずに映像に合わせなければならないわけですから、1曲の中で微妙に曲のテンポを変えたりしてるんですよ」

――すべての曲についてその作業を……？

「そうです。ですから……そりゃもう大変でした(笑)。それに、同じ曲を場面ごとにアレンジするのにも苦労しました。たとえば同じ曲でも、戦いの場面に使われる〝イケイケ〟調のものと、哀しい場面に使われる〝バラード〟調のものにアレンジしましたから……。

アニメって普通、予算が少ないでしょう。それで、シワ寄せのくる部分ってたいがいBGMなんです。でも、そこへいくと今回の『イース～』はスタジオを借りたりしてお金がかかっています(笑)。その分ボク自身もリキを入れましたので、ぜひ聴いてみてください！」

今回録音されたBGMは、6月頃にはCDとして発売される予定だ。そしてOVA1、2巻のBGM集は『パーフェクトコレクション イース 天空の神殿Ⅰ J.D.K.BAND編』『～Ⅱ J.D.K. E.オーケストラ編』の2タイトルに収録されて発売中。岸本氏のボーカルが聞ける『J.D.K.BAND編』をさっそくチェックして欲しい！

OVAイース 天空の神殿

●1・2巻発売中／VHS・LD5800円［税込］／キングレコード

◀2月に発売されたOVA第2巻『世界果つるところ』。（詳しいリリース情報は148ページ）

パーフェクトコレクション イース 天空の神殿Ⅰ J.D.K.BAND編

発売中
CD2300円［税込］
全15曲収録
初回のみピクチャーディスク
●キングレコード

New Release

パーフェクトコレクション イース 天空の神殿Ⅱ J.D.K. E.オーケストラ編

発売中
CD2300円［税込］
全21曲収録
初回のみピクチャーディスク
●キングレコード

これがOVA『イース 天空の神殿』の1・2巻に使用されたオーケストラ調のアレンジバージョンを収録したCD。収録曲はすべて今回のためにリアレンジされたものばかり。アニメファンだけでなくGMファンも要チェックのアルバムだ。

熱唱!! ストリートファイターⅡ インストゥルメンタルバージョン

3月19日発売
CD2000円［税込］
全12曲収録
●ポニーキャニオン

ゲーム好きで有名なフェアチャイルドの戸田誠司氏をプロデューサーに起用した『熱唱!! ストリートファイターⅡ』。この収録曲のインストゥルメンタルバージョンが発売される。『ストⅡ』のサウンドのフルアレンジが堪能できるお得な1枚。

G.S.M.1500シリーズ ドラゴンガン

3月19日発売
CD1500円［税込］
CDサイズステッカー付
●ポニーキャニオン

ファンタジックな味付けのガンシューティングゲーム『ドラゴンガン』のCDが早くも登場。アレンジを収録していて、担当はもちろんデータイーストの精鋭音楽集団〝ゲーマデリック〟。ゲーマデリックファンならこれを聴かずして春は来ない！

真・女神転生

発売中
CD2枚組／3900円［税込］
全34曲収録
●ビクター音楽産業

'92年に発売されたイビルな魅力満点の人気RPG『真・女神転生』のオリジナルサウンドとアレンジバージョンをタップリ凝縮させたCDが、いよいよ登場。オリジナルもナイスだが、それにも増してハードでプログレってるアレンジは「グーッ！」だぞ！

熱唱!! ストリートファイターⅡ オリジナルカラオケ

3月19日発売
CD2000円［税込］
全12曲収録
●ポニーキャニオン

こちらは『熱唱!!～』のカラオケバージョンを収録したCDだ。『熱唱!!～』のブッとんだ雰囲気を満喫したいなら買うしかない！ リーズナブルなお値段とタイムリーなリリースに感謝しつつ、今年の花見は『熱唱!!～』のカラオケ大会で決まりだ!?

ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム

3月19日発売
CD2500円［税込］
全13曲収録
●ポニーキャニオン

いよいよ発売されるメガCD版『ニンジャウォーリアーズ』。このサウンドトラックがゲームに先駆けて登場する。すべての曲がアレンジバージョン、しかもZUNTATAが脚本、演出・主演によるドラマも収録している。

レコーディングレポート

第2弾

男の永遠のロマン！ 女子高生育成SLGのイメージアルバム

異色シミュレーションの先鋒、女子高の教師を演じる『卒業』がPCエンジンのCD-ROM²に移植される。このPCエンジン版の発売に先行して発売されるイメージアルバムの収録が、1月25日に行われた。このCDには、プレイヤーが〝教育指導〟する5人の女子高生のテーマソング、そして、ゲームには未収録でファン必聴のショートドラマなどが入っている。新井聖美役に鶴ひろみ、加藤美夏役に嶋方淳子、志村まみ役に金丸日向子、高城麗子役に冬馬由美、中本静役に久川綾と、人気の女性声優5人を、それぞれ起用している。

▲女3人で姦しい。5人では……？

卒業〜グラデュエーション〜

3月21日発売
CD2800円［税込］
全15曲収録
●NECアベニュー

News REMIX

■ストⅡイベント報告

1月31日に『熱唱!! ストリートファイターⅡ』からシングルカットされた、宮前真樹チャンの「夢へのポジション（春麗のテーマ）」と山本淳一クンの「嵐になれ（RYUのテーマ）」の発売を記念したイベントが開催された。1万人の応募者から選ばれた400人が熱戦を繰り広げたSFC版『ストⅡ』のゲーム大会あり、ミニコンサートありの「グーレイトッ！」なイベントだったぞ。

▲真樹チャンは右手のケガを押しての参加。拍手！

■メガCD版『アルシャーク』レコーディング

メガCDユーザーに朗報だ！ 1991年に発売されたSF・RPG『アルシャーク』。このメガCD版のオープニングテーマのレコーディングが1月21日に満を持して決行された。収録に参加したアーティストは、GM界の各方面で活躍する佐藤天平氏（キーボード担当）、元子供ばんどのベーシスト湯川トーベン氏。収録された曲は7月に発売が予定されているメガCD版『アルシャーク』と『アルシャーク メガCDサントラ』（発売日未定）に収録される。

▲パツキンのお兄さんが佐藤天平氏。ベースを持っているのは当然湯川氏

■はみだし新譜情報

NECアベニューは3月21日『**デ・ジャⅡパーフェクトメモリアル**』〈CD／2800円〉を発売。

3月24日に**キングレコード**から発売される『KONAMI GM HITS FACTORY Ⅰ』〈CD／2800円〉は、『グラディウス』『ツインビー』『サーカスチャーリー』『ギャラクティック・ウォリアーズ』のアレンジとテレビCMなどで使用された曲を集めたもの。

ビクター音産は3月24日にナムコの『**コズモギャング・ザ・ビデオ&パズル**』の音楽集〈CD／1500円〉を発売。

ポリドールからは4月1日、ライトスタッフのPCエンジンCD-ROM²用のアクションRPG『**フィーンドハンター**』のサウンドをすべてアレンジ収録したアルバムが発売される。12曲中8曲がボーカル曲という野心作。

New Release

エルムナイト

3月25日発売
CD2400円［税込］
全40曲収録
●ポリスター

ビジュアルシーンと3Dアクションがガッチリ融合した話題のゲーム『エルムナイト』の全BGMを収録。PC98版とFM-TOWNS版の両機種からのサウンドを収録。TOWNS版に使用されているボーカルバージョンも入っている。

パーフェクトセレクション・サウンド・レーシング・ヒストリー

発売中
CD3000円［税込］
全11曲収録
●キングレコード

今までにコナミがリリースした名作レーシングゲーム『ホットチェイス』『チェッカーフラグ』などで使われた曲をNazo²プロジェクトがアレンジ。レーシングゲームならではのアグレッシブでタイトなサウンドはトリ肌が立つほどの出来ばえだ！

劇的音楽集 第二章 BEAST Ⅲ

3月25日発売
CD2500円［税込］
全15曲収録
●ポリドール

1993年1月に発売された『BEASTⅢ』の音楽集が登場する。曲の間にドラマティックなセリフを織り込んだ情緒タップリのイメージアルバム。バーディーソフトのイメージガール相生恵美・鎌田朱美嬢がボーカルを担当した曲も収録している。

RED

3月25日発売
CD2500円［税込］
全13曲収録
●ポリドール

美少女ソフトの新鋭ディスカバリーがリリースした人気ゲーム『RED』のCDが発売される。曲間にゲームのハイライトシーンのセリフを収録し、イメージアルバムとしても、サウンドトラックとしても楽しめる豪華なCDだ。

4月の新譜速報

●龍虎の拳　完全攻略ビデオ
4月21日発売／4800円［税込］／ポニーキャニオン

●ファーストクィーン
4月25日発売／CD／2500円［税込］／ポリドール

●ミュージックフロムブランディッシュ2
4月21日発売／CD／2800円［税込］／キングレコード

●伝説のオウガバトル
4月25日発売／CD／2400円［税込］／ポリスター

おたより大募集

GM専科では読者の皆様からのおたよりを募集している。取り上げて欲しいアーティスト、GMに関する疑問・質問、オススメのGM作品、CD化して欲しいゲームなどを書いて送ってくれ！ べつに〝熱いGMはコレだッ″てなふり装いつつ、お気に入りのヘヴィ・メタル・バンドの情報を送ってくれてもイイゾ!?

あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11
カンナビル
電撃王編集部 GM専科係

AMP=闇婦が江戸の悪を斬る!

彩弧由貴	平賀麗華	卑弥香津美	闇雲那魅	与謝野羅織	深川姫竜
闇婦たちの立ち寄る飲み屋の看板娘役。明るい性格が取り柄	平賀源内の子孫という設定。彼女の発明する秘密兵器が活躍	本編の主人公。思いやりの優しさと悪を断つ強さをあわせ持つ	とある神社で巫女をしている。彼女の「おれ」がピンチを救う	闇婦を動かす元締め的存在。普段は三味線の師匠をしている	激しい性格の持ち主。戦闘時に威勢のいい動きを見せる

3/22レンタル開始! 4/22ビデオ・LD発売

サイレントメビウス外伝
幕末闇婦始末記

リリース直前・見どころ総チェック!

AMPが闇婦となり、開国後の江戸を舞台に悪を斬る! 発売直前『サイレント〜』実写版の魅力を探ってみたい。

時代を日本の幕末に置き替えた『サイレントメビウス』の実写版ビデオ『幕末闇婦始末記』。そのストーリーは、西洋から侵入してきた妖術つかいたちを倒すため勝海舟の進言によって結成された秘密組織「闇婦」(原作の「AMP」)のメンバーが、妖術師を操る鳥居忠則の一味と戦うというもの。今回はリリースの迫ったこのビデオの必見ポイントを紹介していきたい。

この作品でまず注目したいのは、普段声の仕事を専門としている声優さんたちが役者として出演する点だ。生出演する声優陣は闇婦のメンバーだけでも由貴(岡本麻弥さん)、香津美(松井菜桜子さん)、那魅(本多知恵子さん)、姫竜(川村万梨阿さん)の4名。このうち香津美、那魅、由貴の3役はアニメ版でそれぞれの声を担当した声優さんがそのまま出演する。このなかではとくに主役・香津美を演じる松井さんの熱演ぶりが見もの。剣を振り回して敵をバッタバッタとなぎ倒すアクションシーンはもちろん、自分が斬った相手が親友の父であったことで生じる、迷いや葛藤といったものまでも見事に演じきっている。声の仕事がメインなのが惜しいくらいだ。

▲敵の攻撃に苦戦する香津美。でもんの妖術は強力だ

一方、こうした声優さんたちにからんでいく本業の役者さんたちも見逃せない。羅織役の三輝みきこさんのドスの利いた演技をはじめ、麗華役の沢田夏子さんのセクシーポーズ、そして悲劇のヒロイン・お恵役の田山真美子さんの清楚さなど、さまざまな女性の魅力が楽しめる。特に田山さんの演じるお恵役は、彼女のかわいらしい顔立ちと悲劇的なストーリーのブレンド具合いが見事だ。

▲術を繰り出すでもん。不気味な役柄を志垣太郎さんが好演している

男優陣では美濃屋弥兵衛役の安岡力也さん、妖術師・でもん役の志垣太郎さんの悪役コンビがサイコーにイイ味を出している。このほか、出番は少ないが森次晃嗣さん(「ウルトラセブン」のモロボシ・ダン役!)の演じる勝海舟も、ベテランの渋みが出ていてナイスな感じだ。最後にお色気を期待する人は、ある人のちょっとした入浴シーンと、沢田夏子さんの太モモが拝めるコスチュームに期待しよう。

◀勝海舟(中央)をはじめ、メインキャストが勢ぞろいのシーン

コミックにも注目!

麻宮騎亜先生のコミック最新作『メビウスクライン』が本誌の兄弟誌「月刊電撃コミックGAO!」で好評連載中だぞ。応援よろしくね。

OVA イース Times

ゲームの感動を超えたと話題のOVA「イースⅡ」。今回は発売されたばかりの第2話『世界果つるところ』の見どころについて、渡部監督に語ってもらったぞ。

監督自らが語る第2話の見どころとは?

リリアと2人の女神の3人だけですけど、2話まで進んでようやく生っぽい女性キャラが登場するようになって、画面にも潤いが出てきたのでは? この3人が出会うときにはアドルも一緒にいるわけですが、彼自身もリリアと同様にフィーナとレアが伝説の女神であることを知らないでいます。かつて、ダームの塔での戦いであれほどアドルを加護し導いてくれた女神が、目の前にいるというのに全然気がつかない。フィーナとレアを前にアドルがとぼけたことを言うシーンがありますが、ここは『イースⅡ』メインキャラ総出演のサービス・シーンと捉えていただければ結構です。

誠意と熱意がアドルの武器

今回の見どころですが、イースが天空に浮かぶ島であることをアドルが人々に理解させることでしょう。地上と切り離されて700年の歳月が経過し、住民は知的、文化的に退行してしまっている。ジラという村人が象徴しているように、臆病で疑い深く保守的な人々に真実を知らしめるには、どうすればいいのか? 剣も魔法も演説も通じない。アドルに残された唯一の武器は命をかけた誠意と熱意だけなのです。

©麻宮騎亜/角川書店、スタジオトロン/スターチャイルド/PLEX/角川メディア・オフィス ©1992 日本ファルコム/角川書店/キングレコード/角川メディア・オフィス

コイツを見かけたら ひとつヨロシク!

2大コミック

魍魎戦記 MADARA赤 LASA

好評連載中

聖痕のジョカ

地から湧いたか、天から降ったか、閃光とともに現れた100万ボルトのスゴイ奴。☞タイムリーな特集、☞鮮度保障付き新作情報、☞孫の手いらずの完ペキ攻略、☞大技炸裂ウラワザ情報ほか、☞誌上RPG、☞コミック、☞読者参加企画も充実の渾身の一冊。

©1993 TONG KING SHOW

人気沸騰注目の第5号

電撃スーパーファミコン

3月12日発売!!

発行:メディアワークス　発売:主婦の友社

読者の皆様のため

読者のかほり

ムセカエルようなタイトルではございますが、キミだよ！　キミ!!　このコーナーでは、キミのそのかほりを胸いっぱいに吸い込んで、あぁ、もうクラクラしてしまいそうなページなのですよ。そもそもは本の紹介をしている「読書のにほひ」のコーナー名をみんなが「読者のにほひ」とまちがえるあまり、感きわまって、ええいめんどくせぇやそのタイトルにしてしまえ！　とゆ〜ワケですが、「読者のにほひ」ではあんまりにあんまりですね。もう、ムセかえっちゃって、思わず窓を開けて部屋の空気をぜ〜んぶ入れ換えてしまいたくなってしまいますからね。漢字にしたら「匂い」じゃなくて「臭い」になるんだろうなってくらいですから。と、紆余曲折の道程を呻吟辛苦(しんぎんしんく)の末にそうだ、おたよりのコーナーをとりあえず「読者のかほり」というタイトルにしておこう、「にほひ」じゃなくて「かほり」ならちょっとはきれいっぽい雰囲気もありそうだからな、とゆ〜経緯をもちまして決定したしだいでございます。

さて、今月はすでに500通以上の投稿をいただきまして、できることなら、すべての投稿を紹介したいのではありますが、なにぶん誌面にも限りというものがございます。めいっぱい入れこんではみたのですが、とりあえず87名ぶんが当コーナー担当めの、せいいっぱいの誠意とご解釈願いたい。

そんなわけで、わが読者の皆様のためになるコーナーの目指すは、全投稿完全掲載である。なんか急にえばってしまっているけど、こんなものは勢いがなにより大事であると見た！　そこでだ、ショクンには、今後もよりいっそうの投稿パワーアップを望む。山のような投稿ハガキを編集長につきつけ、断固として、当コーナーの増ページを要求するものである。あ、でも投稿も増えちゃったらページをさらに増やさないといかんだろうか？　まぁ、細かいことはどうでもいいが、いや、よくない気もするが、とにかく今月も行ってみよう！

◀東京都／露命るし　合格おめでとう！

◀東京都／刻田門太

◀東京都／宮本正明

▲富山県／TS貴方へ

▶福岡県／いだか智惠

▲住所不明／しゅうら

◀岩手県／鈴木健太

▲福岡県／天邪鬼　ですよ

◀住所不明／さかもとゆんいち

▲愛知県／竜王雄鷹　こちらこそ

◀栃木県／いけGO81番

▲愛知県／神魔真007　シビレた？

◀北海道／ティビッド　熱意がある

◀愛知県／天中の鬼頭

◀広島県／匠乃生　受験はどう？

◀福岡県／健太　眼鏡か○

◀北海道／中ヒビン

▲京都府／ナディア平野　よろしい

▲千葉県／端陰晟外すからいいのだ

▲群馬県／みなかみりょう　わかっていただいてありがとう

▲東京都／龍兵器93　あっぱれ

▲埼玉県／永会須影　あちこちでね

▲石川県／おさかなサンタ

◀千葉県／桜木ふぶき

◀東京都／しもん　どうも

▲福岡県／白帆まゆ次郎　元気のいい絵をありがとう

▲東京都／けろやま　ずっとね

▲東京都／拓弥秋樹　期待してください

▲大阪府／虎井睦海　うむ、スマン

▲埼玉県／コンボタスープ

◀三重県／ざこちゃんの友

◀茨城県／セーラー☆月　どよ〜ん

▲北海道／かあさん　ごひいきに！

◀埼玉県／秋乃坊

▲岩手県／緒川むつき　充実させていくからね

◀大阪府／神坂涼　がんば

▲三重県／KAZ　かわいらしいね

▲千葉県／鳳来　なんかHな絵だね

になるコーナー

イラスト大全

▲大阪府／吉野健壱　どんな訳だ？

▲東京都／高橋うさぎ　シブイ？？

▲大阪府／ささだ綾　ありがとう。がんばります　応援

▲石川県／韓非　あじのあるイラストだね

▲埼玉県／詩楽譜　3番！

▲大阪府／セルフィム　そうだ交だ

▲東京都／運河明

▲高知県／邪神転生

▲宮城県／饂ちり五助　センター試験の結果はどうだった？　ガンバレ！

▲埼玉県／ふるだぬき　いいよね

▲兵庫県／K-ITO

▲秋田県／市藤にたか

▲北海道／パイアット

▲千葉県／虎千代

▲沖縄県／ラーズ　応援よろしく

▲東京都／紅の藤川忍　う〜む

▲北海道／村上庫一郎　うん揺れた

▲千葉県／匿名希望　お待ちしてます

▲神奈川県／夢限翔

▲岩手県／津まりあ　吹っ飛んだ？

▲兵庫県／KO-JI

▲広島県／遠乃かあや　Eです

▲滋賀県／神護命　祝杯ですね

▲東京都／mido者

▲神奈川県／ぴいす　まかせなさい

▲奈良県／睦恵　この時期、入試直前の投稿が多いな

▲愛知県／TENTO　やっぱりマヌケだったか…

▲東京都／匿名希望

▲埼玉県／はに丸　うーん、気になる

▲三重県／ざこちゃんの友　あはは

▲福岡県／犬　ごていねい

▲岐阜県／亜紀弘

▲兵庫県／すぎ・くSR

▲福岡県／なみくん　4月です

▲岐阜県／武雷皇ダッシュ　勝ち！

▲埼玉県／田園夢寧

▲東京都／飢天氏　ヤケになるなよ〜

▲富山県／ラソス君の友人　おめでたい……？

▲愛知県／雷　ね、ほんと〜に買い続けて

▲東京都／東西屋（笑）

▲神奈川県／ザンキ　応援してね！

▲神奈川県／孝鳳凰　創刊以来ご愛読ありがとう（笑）

▲大阪府／ショカツキン孔明

▲兵庫県／水樹愁　セーフ！

▲新潟県／越華広雪　正解です

▲愛知県／永井和郎

▲北海道／平賀文博　そうです。お目が高いんです

▲愛知県／女教師ナオミ　奥さん……

▲広島県／いやん　フウ…シニカルな笑いが気になる

読者の皆様のため

読者のかほり

怒りのゲシュタルト

愛と正義うずまく感動の嵐!

まったく世の中不景気だってのに、いっきに五誌も創刊するなんて。そのせいでこっちのお金が足りなくなっちゃうじゃないか!

（北海道／玄徳III）

なるほど、だけど電撃コミックの単行本もよろしくと社長の佐藤が申してました。

どうでもいいことですが、ログインの電撃王取材記事で245ページの右上の写真で久木編集長の後ろにいるピンク色の服を着た髪の長いムチムチした女性はだれですか? 編集長さん。（福岡県／小さい事にこだわる青年）

で、だれなんですか編集長?「飯島愛ちゃんです」あぁ、……。

ノストラダムスの大バカ野郎。未来もクソもない予言しやがって、責任とれってんだ。回答よろしく。

（大阪府／ショカッキン孔明）

責任とれっていってもなぁ……。回答っていわれてもなぁ…… 大〇隆〇じゃ、ちょっとなぁ……。

と、なんか今回は内輪の人のコメントしか取れなかったな、スマン! 社会派のキミの怒りを待つ。

秘密の手帳

儚くも麗しい青春の思い出に……

小2の頃、大をもらしてしまったのです。その時は長ズボン＆長靴を履いていたので、すべては重力に従って靴の中に……。一刻も早く家に帰ろうとしたのですが、そこに近所の優しいお姉さんが現れ、お菓子をくれるというので、ぼくはお姉さんの家にあがってしまったのです。それからのことは憶えていないのですが……。

（福島県／いぬ）

そうか、家にあがってしまったのか。欧米の生活洋式に馴染んだ家庭であったことを望むばかりであるな。いぬくんには味噌の詰め合わせを送るので、料理にでも使ってくれ。

クラスのユミちゃん（美人・仮名）は団塊（だんかい）の世代のことを「ダンコンのせだい」と読んでしまいます。なんだか40代のおじさんたちが、なにかを握ってユミちゃんに迫ってくるみたいで興奮してしまいます。

（東京都／高校最後の思い出）

かわいそうなユミちゃん（仮名）である。やはり、だれかがきちんと教えてあげなければいけないと思うのだが…。記念に文庫版国語辞典を送ります。

と、なんか下品な方向に向かっているが、もっと上品な投稿を待つ!!

ゲームお助けコーナー新設 質問大募集!

いままでナイショにしてたんだけど、わが電撃王はじつはパソコンゲーム雑誌だったのだよ。そこで、たまにはゲーム雑誌らしく、ゲームのお助け情報コーナーなどをつくってしまおうという計画があるのだな。パソコンゲームがどうしても解けない、裏ワザがあるという噂を聞いたけれども本当? などという質問を読者の皆様から募集し、それらの難問奇問にわが編集部の精鋭たちが、全力をもって懇切丁寧に解説、究明していこうという主旨なのである。ゲーム中のどんなところで詰まっているのか、ゲーム名と機種名を明記して「お助けコーナー」あてにお手紙を送ってね。採用された人にはもしかしたら記念品を送ったりすることも、もしかしたらあるかもしれないし、ないかもしれない。富士登山にとたとえれば8合目で大募集なのだ!

読書のにほひ

本当に名ばかりの攻略本

ＲＰＧ究極攻略の書とあるが、これは冗談である。人気ラジオ番組「伊集院光のＯｈ! デカナイト」に送られてきたギャグを中心にファミ通から、吉田戦車の４コマまんがや、だじゃれお習字なども転載。伊集院光書き下ろし作文が、とにかく笑える。好きです。

「キャッチ・ザ・ゲームズ'93」伊集院光ほか アスキー 780円〔税込〕

◆10年間待望の文庫化

単行本が絶版と聞いて古本屋に行くたびに探しつづけて10年。いつのまにか文庫化されていた「純文学の素」。ちくま文庫さん、ありがとう。読みたかったのは尾辻克彦じゃなくて赤瀬川原平だよねって実感できる１冊です。いや、どちらも同一人物なんだけどね。

それともう１冊「スカートの下の劇場」は単行本の装丁も美麗だし十分入手可能。でも、文庫は価格もサイズも手ごろ。あけすけな表現でまじめに「スカートの下」について考察している。赤面してしまう図版もそのままでうれしい。

▲「スカートの～」上野千鶴子 河出文庫 480円〔税込〕

▲「純文学の素」赤瀬川原平 ちくま文庫 690円〔税込〕

◆信じる者は救われる、といいのになぁ……

この２冊を並べたのはべつに他意はないんだけれど、やっぱり、どちらの言い分も均等に聞いた上でいろいろと考えた方がいいんじゃないかとは思う。感情的に裁定を下してしまうのもなんだしな。とりあえずは否定・肯定両者の意見がわかりやすい対比の２冊。もちろん幸福の科学に限らず、統一教会とか、ものみの塔とか、実態がわからないから気持ち悪いって断定することは避けたい。

◀「信じやすい心」島田裕巳 PHP 1350円〔税込〕

◀「私は如何に～」景山民夫 太田出版 1300円〔税込〕

害妄想仮面ガラシャツムーンとでも名乗っておこうか……おい、ハニー、本当に誰だか憶えてないのか? いいんだ、たとえ誰に忘れ去られようとも、私は1日たりともきみたちのことを忘れたことはない! なぜなら、毎朝のようにあなた方全人類の健康と幸せを第六天魔王様に祈りつづけているのですから。そんなけなげな我が名は故日風だ。

 ●プレゼントのお知らせ!!:創刊号で好評の付録「電撃王」表紙イラストテレカが完成!! 本誌読者10名にプレゼント

あー そんじゃね

読者の皆様のための情報コーナー

今月は本誌独占スクープだ！

電撃王をよろしく、と榊涼介ゲームに出演

「やだよ、そんな話、聞いていなかったぞ！」と後込み（しりご）みしてみせながらも、そのじつ、喜々としてカメラの前に立ったのが本誌でもおなじみの榊涼介。

データウェストから発売される実写動画AVG『Ms.ディテクティブ＃2』のロケ現場でのひとこまである（詳しくは付録10ページを参照）。東京下町の上品な家庭（と履歴書に自分で書いていた）に育った彼は「そもそも小説を書くのだって恥ずかしいのに……」と極端にはにかんでみせる。

とはいえ、彼の本領はホンネとタテマエが180度異なること。「やだよ」といいながら微妙にカメラを意識している点、さすがに食えないヤツである。

▼「一家に一冊、電撃王をよろしく！」。セリフはこれだけなんだが、NGを出してしまった。しおしお……。

▲主演の中村こずえさんは女探偵・樋渡千里の役。2作目だけあって、堂にいったモノであった。

第3回電撃王ゲームライター大募集

回を重ねるごとに小さくなっていくライター大募集ですが、電撃王編集部ではゲーム記事・その他記事のライターを募集しています。これが最後のチャンスになるかもしれないので、ふるってご応募くださいね。

さて、仕事の内容は、ゲームのテストプレイや本誌記事の構成、原稿作成です。場合により取材同行もあります。打ち合わせのため、月に3～5回程度来社が必要です。

応募資格は18歳以上（高校生は不可）。JR水道橋駅または地下鉄神保町駅から徒歩5分の電撃王編集部まで1時間前後で通うことのできる方に限らせていただきます。すでに第1回、第2回に応募している方の再応募も受け付けます。締切は4月7日の消印有効とします。

応募の方法

履歴書と作文（800字程度）を封書にて下記のあて先まで郵送。作文のテーマは、あなたの好きなゲーム、または最近観た映画・ビデオについて。タイトル・様式は自由です。

応募のあて先は

〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11
メディアワークス電撃王編集部「新人④」係

創刊号記念大プレゼント当選者発表!!

応募総数 5365名

将棋Ⅱ
宮城県／小原禎司
千葉県／加瀬航太
千葉県／山口祐輔
Wiz・BCFテレカ
東京都／鈴木一之
東京都／柳田健
神奈川県／曽根歩
静岡県／芥田幸
京都府／椎勇人
メニーカラーズ
神奈川県／桑折寛之
神奈川県／長岡広樹
大阪府／山田薫
メニーカラーズテレカ
北海道／濱野裕弘
大阪府／小山哲
島根県／和泉幸治
ライフ&デスⅡ
大阪府／白崎広志
大阪府／別所豪
兵庫県／大寺智子
他3名
4Dボクシング
千葉県／小亀智広
神奈川県／尾崎一徳
熊本県／宇野親次
北海道／大高寺賀雄
長野県／宮坂季幸
福岡県／菊池順一
F29リタリエイター
北海道／相原雅樹
千葉県／長谷川博信
兵庫県／北上元晴
スペースインベーダー
北海道／萩原芳美
茨城県／大倉重奈
東京都／鍛冶誠一
兵庫県／井上晃
兵庫県／川東智広
モンスターメーカー
北海道／田中宏明
神奈川県／阿久津正明
京都府／門下哲
大阪府／徳永朋之
兵庫県／山崎昌里
アプロス
静岡県／望月浩
大阪府／鹿島徳浩
香川県／大喜多健将
蒼鋼伝
栃木県／石川優範
京都府／星清治
兵庫県／粟井康人
ダンジョンランドテレカ
北海道／松本元
静岡県／大竹剛
兵庫県／岡田晴樹
兵庫県／岡田豊
他1名
46億年物語テレカ
兵庫県／市村徹
他4名
ジャストフリートテレカ
群馬県／町田哲也
東京都／清水裕史
神奈川県／斉藤行紀
兵庫県／福永浩也
他1名
ゲージ
埼玉県／野口哲也
兵庫県／田中幸徳
山口県／河村圭一郎
ふしぎの海のナディア
宮城県／大森大助
神奈川県／村木俊之
福岡県／櫻木勝信
デスブレイド
神奈川県／松本吉弘
福岡県／中村勝則
長崎県／山本勝英
地球防衛少女イコ
千葉県／笹岡智幸
大阪府／能登肇
広島県／西甲介
ヴェインドリームⅡ
東京都／荒井佳代子
東京都／渡辺誠
神奈川県／飛田信二
サバッシュⅡ
富山県／横内謙昇
大阪府／谷本学
兵庫県／永田桂
雀皇登竜門Ⅱ
山形県／江口裕之
埼玉県／近藤智彦
岩手県／松崎修司
福井県／新田和雄
新潟県／佐藤重司
大阪府／遠藤勇
兵庫県／大同章成
シュヴァルツシルトⅢ
千葉県／吉田昌弘
神奈川県／井戸克治
神奈川県／永田晋一郎
長野県／百瀬康司
大阪府／森展之
オリジナルエプロン
千葉県／吉田万里子
千葉県／小神野徹
4色ボールペン
島根県／川中伸二
他19名
ピクノ
岩手県／中川原克明
秋田県／武藤めぐみ
埼玉県／福田圭一
ヴァルカイザー
北海道／長谷川理
新潟県／金子克実
オリジナルポスター
群馬県／松島直樹
茨城県／佐藤健道
千葉県／川鍋範夫
東京都／川村浩士
静岡県／増田勲道
愛知県／浅見浩樹
愛知県／中村真乗
大阪府／大向竜夫
兵庫県／岡山竜也
島根県／高見徹
他17名
芸夢じゃん
茨城県／金田達治
富山県／松井久敏
大阪府／池上将広
新潟県／高津徳行
他1名
ファジー家計簿
千葉県／大塚洋介
神奈川県／戸羽真人
東京都／原田茂
アフターバーナー
北海道／嶋崎学
神奈川県／佐藤政信
アフターバーナーⅢ
千葉県／平野喜之
広島県／山中雅照
ラストサバイバー
香川県／小笠原努
他1名
ギャラクシーフォースⅡ
千葉県／鈴木芳章
神奈川県／大津勝利
ターボアウトラン
千葉県／重内貴司
香川県／山下明臣
グロストイッチュラント
東京都／川村義昭
兵庫県／吉岡信康
兵庫県／西本哲也
パズルの城
北海道／粟津聡子
山形県／石黒重和
和歌山県／岩尾基弘
パワーシンガー
千葉県／田畑正敬
愛知県／坂本直
兵庫県／小林純也
山口県／増本真治
福岡県／植村将史
千葉県／中野葵
アーリーキングダム
北海道／植草光正
千葉県／松尾勝仁
愛知県／堀大輔
大分県／中内田信一
オリジナルボールペン
東京都／赤羽一彦
他9名
オリジナルTシャツ
埼玉県／佐藤信哉
他2名
卒業
宮城県／山田貴俊
埼玉県／吉田多一郎
埼玉県／高木学
愛知県／戸松孝平
長野県／堀内治男
兵庫県／森田谷智昭
プレゼンス
東京都／高橋未奈子
岡山県／山上聡
電影少女
岩手県／堀内慎正
神奈川県／長尾優美
ラストバタリオン
千葉県／古山誠
徳島県／佐藤裕昭
福岡県／野口慶
マルチメディアの基本
奈良県／安田育弘
他2名
ゼータ
静岡県／山田真
兵庫県／大河誠一
山口県／中河誠
B・ZONE
兵庫県／安達浩之
兵庫県／淵上陽平
兵庫県／久保健二
他2名
英雄伝説Ⅱ
神奈川県／寺沢将人
福井県／藤原邦彦
岡山県／河野晴彦
ドラゴン創世紀
埼玉県／清宮尚久
千葉県／森本成昭
東京都／金田宜久
東京都／田中英樹
大阪府／小川洋平
兵庫県／鎌田大慶
兵庫県／藤枝洋平
広島県／居田貴史
高知県／金子貞久
福岡県／中河原正浩
レッサーメルン
東京都／曽我訓
神奈川県／山崎隆弘
神奈川県／直井和宏
静岡県／山下孝志
岐阜県／瀬上達博
三重県／田中克典
福岡県／古宮龍平
ブライ　最後の審判
神奈川県／谷地田志郎
他2名
ウルトラ作戦
埼玉県／石山修三
神奈川県／荒田洋志
広島県／川北昇司
スターウォーズ98
千葉県／木村真貴子
東京都／松浦光
大分県／徳永俊詞
織田信長
山形県／岩本直樹
福島県／大橋悟史
茨城県／下村通久
埼玉県／小糸佳次
千葉県／小川貴宏
織田信長CDシングル
神奈川県／高橋一彦
他9名
ウイングコマンダー
青森県／越後誠
東京都／早川裕章
石川県／長岡央樹
岐阜県／原裕昭
滋賀県／西村克也
卒業のハンディ98
神奈川県／佐原直樹
銀河英雄伝説Ⅲ
大阪府／米田誠
愛媛県／伊藤朋宏
同盟軍制服セット
熊本／安東晋吾
セブンカラーズ
北海道／平沢勝広
熊本県／冨永輝久
他1名
スーパー上海
埼玉県／鈴木菜実誉
埼玉県／吉田朋宏
神奈川県／小泉孝彦
ウルティマ
千葉県／川島保幸
大阪府／日比野裕司
石川県／西山京助
法王さまご用心テレカ
東京都／伊藤史人
他9名
SSTバンドテレカ
石川県／大竹良二
他9名
ブラックレインボーⅡ
東京都／大里秀人
他1名
ビーストロードⅡ
神奈川県／杉山正行
岡山県／柚木伸一
宇宙冒険少女NAMI
宮城県／佐竹義勝
群馬県／新井勇二郎
富山県／山田英明
サバッシュⅡ
埼玉県／沼口勉
愛知県／福島友秋
香川県／外山裕一
MIタンクプラトーン
宮城県／平野貴久
埼玉県／佐野康己
千葉県／早坂清志
神奈川県／久保淳二
石川県／酒井俊浩
アージェントミッション
三重県／下村純
兵庫県／畑中一宏
熊本県／寺本征治
ビースト三獣士
東京都／大久保智
神奈川県／徳井忠顕
愛知県／稲覇嘉則
石川県／堀下直樹
財閥銀行
宮城県／相沢達也
埼玉県／古川周平
神奈川県／石川雅之
神奈川県／高宮祥子
愛知県／加藤正雄
ティラムバラム
千葉県／山下光弘
東京都／吉村宏
徳島県／渡辺敬
オープナー
北海道／下島有一
他23名
ティラムバラムビデオ
石川県／近藤満
他9名
エルヴァイラ
北海道／成田忠誉
東京都／岡田幸生
大阪府／砂山拓司
自分で作れるパソコン
岡山県／浅野陽左
千葉県／福原孝紀
新潟県／小潟賢一
長野県／細野勇司
群馬県／岡部直行
北海道／野口拓也
東京都／渡辺圭作
愛知県／秋山文孝
埼玉県／斉藤貴博
兵庫県／川上哲郎
GAMELAND
群馬県／石田淳史
ウォーハンマーRPG
岩手県／松田建
京都府／武田豊央
ゲームブック全37巻
愛媛県／梶川兼治
カードゲーム
熊本県／岡部成道
高知県／山岡洋仁
京都府／橋本篤
岡山県／河本修作
広島県／宮崎耕平
香川県／松野孝
山口県／西山初夫
兵庫県／落合英之
神奈川県／大柳敏生
三重県／川合稔
静岡県／亀山真希
北海道／田中孝明
更醐果の王
京都府／高岡克嗣
奈良県／大津英隆
高知県／松村浩志
雀JAKA雀
神奈川県／小川敦士
愛知県／伊藤榮紀
大阪府／池原弘樹
沖縄県／勝連盛作
ミラージュ・CD
埼玉県／小林和弘
埼玉県／藤原宏行
大分県／吉野雅裕
岐阜県／伊藤慎治
沖縄県／屋比久悟

（以上399名　敬称略）

おめでとうございます

おたより募集

電撃王編集部では読者の皆様のおたよりに一喜一憂してしまうので、どしどし投稿してください。また、プレゼントなどは、とくに明記のない限り、本誌154ページと155ページの間のアンケートハガキにご記入の上ご応募ください。おたよりのあて先は、

〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11　メディアワークス　電撃王編集部　○○○係（各コーナー名）

●復活の呪文がちがいます●このページに登場することができて、「う～ん　秀樹感激！」の心境だ。ここまで、人間復帰のリハビリをしてくださったカポエレ教教祖リチャード・マイヤー様には感謝の言葉もございません……カポハメヘ～、カ～ポエラ　いったい、お前は何者なんだ？と思っているね。フッフッフ、今のところは謎の彼

電撃王5月号は
4月8日発売!!

サーク、プリメ、信長。ゲームのシリーズ化とその進化について次号では考えてみる。ハード環境についても、ちょっと考えてみる。

電撃アルバイト大募集!

電撃ファミリーの編集部で君も働いてみないか?

「電撃PCエンジン」「電撃スーパーファミコン」「電撃王」など電撃ファミリー5誌を発行しているメディアワークスでは、編集業務を手伝ってくれるアルバイトを募集しているぞ。職種は①編集雑務(資料整理や発送業務など)と②編集補助(ゲーマー、ライターなど)の2つだ。「やってみようかな」と思ったキミは、右の募集要項を読んで応募してね。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
㈱メディアワークス
電撃アルバイト大募集係

募集職種◆①編集雑務　②編集補助
勤務地◆神保町(神保町駅下車徒歩2分)
時間◆11:00~19:00
資格◆18~22歳位迄
時給◆800円以上
待遇◆交通費全額支給。服装自由。
休日◆完全週休2日制(土・日)、祝日
応募◆履歴書(写真貼付・希望職種明記)を、返信用封筒同封で左の住所に郵送下さい。結果は追って郵送します。

メ切:3月15日必着!

STAFF

Editor-in-Chief
久木敏行

Senior editor
角田貢士朗
島谷光弘

Managing editor
住 博司

Editor
濱田直樹　山田美恵子
鳥居啓之　柏原康雄
重堂恭介　高島紀彦
小野田雅

Contributing editor
圓道祥之　ジャングルファクトリー
化石ハウス　野尻育子　鴫原千太郎

Writer
中村典子　坂木恒善　荒井陽子　森田慶子
中村泰宏　竹下ひろし　小峯徳司　小倉倫子
黒井忠司　小軽闘平　斉藤直樹　西川潤　和泉 蒼
岩崎和夫　藤井幹順　廣瀬真弓　水野隆史
北村真由美　岸川 靖　イマガミバカオ

Designer
高木和雄　12 to 12　沢田昭彦
佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ
日向淑郎　今野享子　㈱ディレクション・ナカ

Photographer
林 久平　倉部和彦　岸 正一　江尻宏明
中村英良　舟喜 力　林 克典　伊豆倉守一
志村邦夫　村田 淳　藤岡雅樹　神林立子
佐渡多真子　森 健吾　木村卓也　橋口リョウ

電撃王 4月号
1993年4月1日
特別定価580円

編集人　久木敏行
発行人　佐藤辰男
発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集) 03-5276-2434
　　　　(広告) 03-5276-2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業開発部) 03-3294-1131
印刷所　共同印刷株式会社

© Media Works 1993

雑誌コード 06393-4 Printed in Japan

訃報

ゲームデザイナーでORG代表の大貫昌幸氏が、去る1月26日心不全のため急逝されました。まだ28歳という若さでありながら、NCSよりファミコン版が発売された『ダブルムーン伝説』(角川書店刊)など、話題作を発表され、TRPG界では最も注目されるクリエイターのひとりでした。
編集部一同謹んでご冥福をお祈りいたします。

100万ボルトのスーパーゲームマガジン
電撃スーパーファミコン
3月12日、26日発売

アクセル全開マガジン
電撃PCエンジン
4月号好評発売中

月刊電撃コミック
アクティブヒーローコミック
GAO ガオ
4月号好評発売中

シビれる高機能ゲームマガジン
電撃PCエンジン4月号増刊
電撃メガドライブ
Vol.2
好評発売中

※本誌に掲載された記事・写真等の無断複写(コピー)・複製・転載を禁じます

パソコンショップ **クレバリー**

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9 受付時間 AM11:00▶PM7:00 FAX.03-5374-2609

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座:3719463 〈振込名義〉有限会社クレバリー 定休日:毎週火曜日

至甲州街道 至調布 至新宿 京王線 桜上水 三和銀行 永代信用組合 水道道路 交番 (駅から2つめの信号) クレバリー

クレジットの回数や月々の支払い金額は、予算に応じて自由に設定いたします。

9801用ゲームSOFT&スーパーファミコンSOFTの高価買い取り実施中!!

記載されていないパソコンやCOMPAQ(DOS/V)の販売価格は、お問い合せ下さい。

お買い得パソコンSET

セットの組み合わせ変更及びクレジット回数の変更はTELにて!!
(送料は一個口につき1000円〜1500円 内税表示)

PC-9801BA/U2セット

品名	定価
PC-9801BA/U2	定価¥328,000
XC-1498CII(0.28mm)	定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
サウンドボード	定価¥ 25,000
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥481,400

税込特価 ¥336,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,780	¥10,300	¥33,000×4
36回	¥13,435	¥10,900	なし

PC-9801BA/M2セット

品名	定価
PC-9801BA/M2	定価¥342,000
XC-1498CII(0.28mm)	定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
サウンドボード	定価¥ 25,000
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥495,400

税込特価 ¥347,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,000	¥10,000	¥38,000×4
36回	¥12,250	¥11,300	なし

PC-9801BX/U2高級セット

品名	定価
PC-9801BX/U2	定価¥218,000
XC-1498CII(0.28mm)	定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
サウンドボード	定価¥ 25,000
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥371,400

税込特価 ¥253,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,460	¥10,100	¥34,000×3
30回	¥12,760	¥9,800	なし

PC-9801BX/M2セット

品名	定価
PC-9801BX M2	定価¥232,000
XC-1498CII 0.28mm	定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
サウンドボード	定価¥ 25,000
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥385,400

税込特価 ¥264,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,670	¥10,100	¥38,000×3
30回	¥11,020	¥10,300	なし

PC-9821Ap/U2セット

品名	定価
PC-9821Ap/U2	定価¥550,000
XC-98V3(0.28mm 480対応)	定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥699,400

税込特価 ¥493,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,840	¥10,200	¥35,000×6
60回	¥14,440	¥10,600	なし

PC-9821Ap/M2セット

品名	定価
PC-9821Ap/M2	定価¥564,000
XC-98V3(0.28mm/480対応)	定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥713,400

税込特価 ¥504,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,155	¥9,900	¥39,000×6
60回	¥10,930	¥10,900	なし

PC-9821As/U2セット

品名	定価
PC-9821As/U2	定価¥448,000
XC-98V3(0.28mm/480対応)	定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥597,400

税込特価 ¥415,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,680	¥9,800	¥38,000×5
48回	¥11,760	¥10,600	なし

PC-9821As/M2セット

品名	定価
PC-9821As/M2	定価¥462,000
XC-98V3(0.28mm/480対応)	定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥611,400

税込特価 ¥426,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,540	¥9,900	¥40,000×5
48回	¥11,080	¥10,900	なし

PC-9821Ae/U2セット

品名	定価
PC-9821Ae/U2	定価¥358,000
XC-98V3 0.28mm 480対応	定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥507,400

税込特価 ¥346,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,580	¥10,100	¥37,000×4
42回	¥12,290	¥10,000	なし

PC-9821Ae/M2セット

品名	定価
PC-9821Ae/M2	定価¥372,000
XC-98V3(0.28mm/480対応)	定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥521,400

税込特価 ¥357,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,300	¥10,300	¥39,000×4
42回	¥13,300	¥10,300	なし

PC-486Pセット

品名	定価
PC-486P2	定価¥278,000
XC-1498CII(0.28mm)	定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A	定価¥ 9,800
PCMS2M(マウス)	定価¥ 5,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥405,400

税込特価 ¥259,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,308	¥10,000	¥36,000×3
30回	¥11,948	¥10,100	なし

PC-9801/USセット

品名	定価
PC-9801US	定価¥248,000
XC-1498CII(0.28mm)	定価¥107,000
MS-DOS Ver3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス

合計定価¥376,400

税込特価 ¥209,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,688	¥10,300	¥38,000×2
24回	¥10,636	¥9,900	なし

PC-9821S1セット

品名	定価
PC-9821 モデルS1	定価¥318,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク 10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥335,400

税込特価 ¥259,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,308	¥10,200	¥36,000×3
30回	¥11,948	¥10,100	なし

PC-9821S1高級セット

品名	定価
PC-9821 モデルS1	定価¥318,000
PC-PR101/T103	定価¥ 99,800
120MBハードディスク	定価¥ 99,800
MS-WINDOWS Ver3.0B	定価¥ 25,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク 10枚	オープンプライス

合計定価¥550,200

税込特価 ¥399,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,508	¥10,100	¥33,000×5
48回	¥13,236	¥10,200	なし

9801ハード&周辺機器

品名	特価
PC-9821モデルS2	特価¥339,800
PC-9801NS/R	特価¥198,000
PC-9801NA	特価¥215,000
PC-9801NA/C	特価¥358,000
PC-KD1522	特価¥ 73,000
PC-KD1511	特価¥ 78,000
PC-KD1521	特価¥ 57,800
PC-KM151	特価¥108,000
XC-98V3	特価¥ 50,000
XC-1498CII	特価¥ 45,000
PC-PR101/T165	特価¥ 83,800
PC-PR101/T103	特価¥ 71,800
PC-PR101/TN103	特価¥ 50,800
INTER-120A(98メイト用)	特価¥45,800
INTER-240A(98メイト用)	特価¥74,800
INTER-120B(98フォロー用)	特価¥42,800
INTER-240B(98フォロー用)	特価¥71,800
Pack SE-120(98マルチ/ノート)	特価¥59,800
HD-121A(外付ハードディスク)	特価¥59,800
HD-241A(外付ハードディスク)	特価¥86,800
MS-WINDOWS Ver3.0B	特価¥20,000
MS-DOS Ver3.3D	特価¥ 8,000
MS-DOS Ver5.0A	特価¥ 8,000
FDC-312(外付3.5インチ2ドライブ)	特価¥28,800
FT-502A(外付5インチ2ドライブ)	特価¥36,800
PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥20,800

FUJITSU FM TOWNS II 新発売記念セール!!

TOWNS II HR20基本セット

品名	定価
FM-TOWNS II HR20	定価¥328,000
FMT-DP533(ディスプレー)	定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥425,200

税込特価 ¥332,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥9,800	¥9,800	¥35,000×4
36回	¥12,275	¥10,800	なし

TOWNS II-HR20スペシャルセット

品名	定価
TOWNS II-HR20	定価¥328,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FR60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥549,200

税込特価 ¥406,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,600	¥10,000	¥35,000×5
48回	¥11,400	¥10,400	なし

TOWNS II-UR20基本セット

品名	定価
FM-TOWNS II-UR20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
XE-1ST2(ジョイスティック)	定価¥ 5,900
キーボードカバー	定価¥ 2,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥321,300

新発売記念特価!

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥9,960	¥9,900	¥39,000×3
30回	¥12,760	¥10,200	なし

FM-TOWNS MARTY

品名	定価
FM-TOWNSマーティー	定価¥98,000
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥107,800

税込特価 ¥95,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥10,851	¥10,200	なし
18回	¥6,003	¥6,000	なし

TOWNS II-HR100高級セット

品名	定価
FM-TOWNS II-HR100	定価¥408,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KR107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥629,200

税込特価 ¥469,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,545	¥10,300	¥30,000×6
54回	¥11,840	¥11,200	なし

TOWNS II HR200最高級セット

品名	定価
FM-TOWNS II-HR200	定価¥468,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥689,200

税込特価 ¥514,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,470	¥10,400	¥38,000×6
60回	¥13,320	¥11,100	¥なし

TOWNS II-UR20スペシャルセット

品名	定価
FM-TOWNS II-UR20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥399,400

税込特価 ¥299,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥11,622	¥11,000	¥39,000×3
36回	¥13,262	¥9,700	なし

TOWNS II-UR80高級セット

品名	定価
FM-TOWNS II-UR80	定価¥358,000
FMT-KB101A JISキーボード	定価¥ 10,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711 プリンターケーブル	定価¥ 6,800
マウスハット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800

合計定価¥469,400

税込特価 ¥354,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,940	¥10,300	¥38,000×4
42回	¥13,770	¥10,200	なし

プリンター・ハードディスク・その他の周辺機器は、TELにてお問い合わせ下さい!

代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引手数料は別途必要)詳しくは、お電話にてお問い合せ下さい。

パソコンゲームSOFT20%OFFにて通販します!! ソフトの販売価格表が欲しい方は、ハガキでご請求下さい。

ディスプレイ・プリンター等のセット内容を変更したい時は、お問い合せ下さい。

超絶賛
売り切れ
4月号
続出
発売中

天下統一、やってやるぜ!!

ファン必見の表紙イラスト
銀河戦国群雄伝 ライ
【真鍋譲治】

大人気堂々の巻頭カラー
フォーチュン・クエスト
STORY 深沢美潮
COMIC 迎　夏生

SPECIAL 大増ページ
緋翔伝 ～幾千の月のかけら～
夢来鳥ねむ

超話題の豪華作品群
メビウスクライン　麻宮騎亜
魔狼王烈風伝　沢田　翔
爆れつハンター　原作／あかほりさとる　作画／臣士れい
エンジェルアーム　衣谷　遊
トライアルかおる!　山本よしふみ 他

月刊 電撃コミック
GAO ガオ

発行／メディアワークス　定価390円(税込)　発売／主婦の友社

リスティス BY うたたねひろゆき

あ——あ

腹へったな——

ぐう〜っ

ガサ　ガサ

お？

ガサ

ひくひく

むく

うぅう
ぐぅ
おおぉおぉおお

むく
むく
ごっくん

……え
えーと
食べる？
食べかけだけど…

ぶんぶん

お…おぜうさん
お
お一人
なんですか？

あ あの
ちょっと

は——、
は——、

ここっ
この人
怖いっ

リスティス
歩きながら
食べるのは
行儀が悪…

な…なに
してんだ

おまえ——

みぎわぁ

で
あなた様は
おにー様で
あらせられる
ので？

あはっ
あははーっ

いや 単なる
赤の他人――

ふんぬーっ

んなに―――イ！

貴様こそ こんな
いたいけな少女を
森の中に連れ込んで
ナニをするつもり
だ――っっ!?

きゃん

ぐおぉ

そーとも！
貴様のような
顔はムッツリ
スケベに
違いない！

どーせ
あんなことや
こんなことや
あまつさえ
そんなことをおっ

ぶる
ぶるっ

うっ

■うたたねひろゆき先生に励ましのおたよりを！

ふむ
おだやかじゃないですね
何日前？
もう3日になる
おじょーさんそこの石に腰かけて
そうそれ
ははあ まだ内臓にも少し残ってますね
時々目まいがするでしょう
浄化しますよ
少し身体が熱くなるかもしれませんけど
ん

はい　ボクの
治癒術などでは
治すべくもない
ことも

コンッ

あたりまえだ
施術者以外
この〝契印〟
を持つオレ
でさえ解呪
できん

もっとも
その力を
オレは今
制御
できなく
なってる
ようだ

〝契印〟
聖竜王の
ですか!?

あなたは
竜使い
ですか!?

よかった
探していたんです
あなたたちを

〝ヤツ〟が
あなたたちの
力を手に入れ
たらいったい
どうなるのか

奴？

そいつは

びくっ

紫の
闇を
まとう者

聖地まで

ああっ

せめてボクがヤツにたらしこまれてなければ

みすみすあの呪文を…っ

たらし…

おまえっロリコンなだけじゃなく男色のケまで

どん

ちっ違…っ

そ それはボクであってボクでなく

つまりっその…っ

うひーっ

あの人はなにをする気なの

それは──

ざっ

教えてあげましょうか？

パキ

海底王女マナティーネbyここまひ

わが娘 王女マナティーネよっ

そなたも今日で16歳じゃ!

海底王国の王位につくため

一年間の修行の旅に出て この海の平和のために働くのじゃ

はいっ お父様!

わしも お前と はなれるのは つらいのじゃが この国の規則でな…

だいじょーぶ! まあ見てて下さい

海底王女（マリンセス）マナティーネ

海の底から胸いっぱい愛と夢を抱いて

人魚姫がやってきました

♥お待たせしました

ここまひ

©赤い靴くらぶ 協力・アルテミス

きむら ひでふみ先生に感謝☆

これは魔法のモリよ！

こまった時にこれを使え

ほんの少しの間じゃが自分の望むものに変身できるのじゃ

――って お父様が言ってたの

じゃ やってみるわね！

えっと呪文はたしか…

SA!

ふぇのみな ふぇのみな あるじえんと！

ピカーッ！

はらわた はらわた さむらいみ〜〜〜！

ぱーーん☆

とう!

ダッ!

おお!! 飛んだ

ピコーン!! ピコーン!! ピコーン!!

えっ?

何?

ここで解説しておくと
魔法のタクトの
力は一回に30秒間
しかじぞくが出来ない

ほんの少しの間ね…

したがって
30秒たつと
魔法の力が消え

PRE.GATE GARDIAN

と言うわけで遂にはじまるゲート・ガーディアン。イラストレーターは、まだルールを把握してないぞ。つうわけで、ビジュアル面でも参加者のみなさまのオリジナリティに頼ります。平たい話がイラストの投稿、ドンドンよろしく。

HIROFUMI NAKAMURA

卒業 Graduation

真行寺たつや

……てなわけで電撃玉のほうでコミック版『卒業』をやらせていただいてる真行寺です。今回は『卒業』についてなんでも好きなことを――ということで2ページもらったわけですが、ダメなんだよ、オレはこーゆーページ。苦手なんだホント。

電撃王はゲーム雑誌なので、ゲームの話でもできればいいんだけど、あいにく私は自慢じゃないがパソコンはおろか、そのテのモノは見たことも触れたこともないヒトなのだ。それでよくゲームキャラのマンガの仕事ができると思うけど、まァ人生いろいろだわさ。

――父母を殺し姉を殺し
国を滅した邪悪な力に
跪き――頭を垂れた

その下僕となり
この身を捧げ
同胞の命さえ奪ってきた

全ての罪の贖いは
真王となる事によってのみ
約束されていたはずだった――

夏凰翔の定められし運命は真王か……それとも!?

夏凰翔軍の奇襲だァ――!!

魍魎戦記 MADARA

二天童児譚

MADARA OFFICIAL SIDE STORY
MADARA ORIGINAL BRAND©

原案・公認▶MADARA PROJECT
監修▶工画堂スタジオ
作画▶花津美子

コノハナサクヤ姫の
面影をあの娘に
見ているとしたら
あなたらしくも
ない感傷だ
と……
感傷だと？
あいにくそんな
人間めいたものは
全部摩陀羅に
くれてやったよ
おまえには
感傷などと
いうものが
あるのか？
オレの中に
流れているのは
魍鬼の血だ
戊倭主
おまえと
同じ……
——それとも戊倭主
……それなら
結構です……
——そんな
事よりも……
……お客人の
ようですね

ほいプレゼント
シュッ
ゴロン
……どういうつもりだ聖神邪(セインシンジャ)
どーも須弥陰群(シュミイングン)ってのは虫が好かなくてよ
それより
連中こーなる事を見越して
ニルヤへは別部隊を送ってるぜ
!
戊倭主(ボイス)
どうぞ行ってらっしゃい
殺させる訳にはいかないのでしょうあの娘を
そんじゃーオレも
つきあおーかな……
あなたも麒麟(キリン)が欲しいのですか?
あぁー?
誰?キリンって?

徐福！無事か!?

夏凰翔様！

油断した！攻めて来るのは美黒鳥魔だとばかり思いこんでいた

しかし何故暗殺軍団である須弥陰群をニルヤに……

カツ

カツ

カツ

ねえ麒麟 久遠様の魂を呼ぶのはもうやめたの？

夏凰翔がそれを望んでないなら……ね

……うん

――まさか……

死んでもらうぞ!!
おいまだ着かねーのか?
間もなくだニルヤの近くの空間の裂け目がもう……
!!
遅かったか!!
麒麟!!
……
摩陀羅ァーッ

な……何だよこの光は!?

何だ!!

何が起こったんだ!?

………

夏凰翔(カオス)…

大きくなったわね

久遠(クオン)……姉さん…

これはいったい……

力をあわせ

父なる力

ミロクを
倒しなさい

……

夏凰翔（カオス）……

夏凰翔（カオス）……

あの蒼い花は

ニルヤの自然の結界だったのじゃ

満開の庭園に足を踏み入れては

須弥陰群(シュミイングン)でも跡形もなく消えてしまうわの

花の力を解放したのは麒麟(キリン)さん……

多分の

しかしあの娘もそれに気付いておらんだろ

えッ傷は？

わかんない気付いたらなおってた

全ては蒼い花の見せた夢じゃよ
——今の所は

私……夢を見ていたわ
——

あ オレもー
オレ母ちゃんの夢見てたー

ほう それはようございましたな

——オレもだ

——あの晩
庭園から天女達が
南の空に飛び立った
……と兵達が
噂している
南…ですか
炎の回廊の
方向だ
摩陀羅様が
お目覚めに
なるので
しょうか……
除福
オレは真王では
なかったのに
………
おまえは真王を
探していたんだろう
なぜまだオレの
側にいるのだ
日修羅人にも
情が
ございます
からな
オレは——
青の戦士……
真王でなくとも
オレが好きだから
という意味か?
そういう
意味で
ございますな

読めばシ・ビ・レ・ルパソコンゲームマガジン

1993年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第3号 通巻3号

DENGEKI・OH

電撃王

1993 4月号

特別定価
580yen

究極の4大企画登場!!

2大連載
PPGリプレイ
封印伝説
クリスタニア
連載開始!!
誌上ゲーム
ハイパーウォーズ

2大特集
サークIII
プリンセスメーカー2

特別付録
電撃パソコン
春の新作徹底紹介!!

特別企画
パソコン進化論
'93メーカー各社の
オススメ新製品
大公開!

最新
ゲーム情報満載!!
信長の野望~覇王伝~
ブランディッシュ2
3×3EYES
大航海時代II
ソード・ワールドPCほか

KOSUKE FUJISHIMA PRESENTS

A H ! M Y G O D D E S S

PC-9801シリーズ
(VM以降)
3月20日発売予定
(大安吉日だよっ!)
予価¥12,800

ああっ女神さまっ

●[BELLDANDY][URD][SKULD][KEIICHI MORISATO]●

イラスト／藤島康介

3人の女神(と、一人の青年↘)が――、

[URD]　[BELLDANDY]　[KEIICHI MORISATO]　[SKULD]

キミのディスプレイで踊る――。

バンプレスト・パソコンゲーム第2弾

■『ああっ女神さまっ』初のゲーム化！
コミック、アニメ、CD……そしてついに『ああっ女神さまっ』がパソコンゲームになった！ 真のマルチメディアへ、また一歩近づきました。

■台詞選択式アドベンチャーで簡単操作
複雑な操作を極力省いてスピーディに物語が展開します。しかし、一度クリアしただけでは全てのシナリオ、グラフィックを見ることは不可能。コミックのように何度も繰り返して楽しめます。

■総作画枚数400枚以上！
このゲーム制作スタッフは、アニメ版も手掛けたＡＩＣ。アニメに迫る美しいグラフィックは、なんと400枚以上！

■シナリオ、グラフィック共に藤島康介先生の監修をクリア！

■ゲームのBGMは、アニメ版も手掛けた安田毅が担当。

2大特典

①初回製造分には、選りぬきのゲームグラフィックで構成したCDサイズ『女神カレンダー』付
②さらに、アンケート回答者の中から抽選で500名に『女神テレカ』をプレゼント

ああっ女神さまっ
1993.4～1994.3 CALENDAR
BANPRESTO

BANPRESTO

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第３ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

バンプレストテレフォンサービス
03-3847-6320 ➡ 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00月～金(土・日・祭日を除く)

©1993藤島康介／講談社／BANPRESTO

企画・制作：AIC／オニロ／超音速
スタジオオルフェ

表示価格はメーカー希望小売価格です。写真・イラストと商品は多少異なる事があります。

brother

パソコンソフト自販機 TAKERU

ILLUSION CITY 幻影都市

〜イリュージョンシティ〜

©1991 MICRO CABIN CORP.

サイバーパンク!!
超伝奇RPG「幻影都市」

科学が創る影なる都。

ILLUSION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市（まち）を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者（ダイバー）"天人（アマト）"は、人民警察（ウターポリス）の対魔特別攻撃班（デモンバスター）に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃（ブラスター）を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

FM TOWNS 3月28日発売！
X68000 4月上旬発売予定！

■8等身キャラクタ採用 ■キャラクタ演出革命!!
■ジョイパット&マウスオペレーション可能
■VRシステム Ver.2.5搭載 ■MIDI 対応

FM TOWNS(3.5"2HD×8)
パッケージ価格 ¥9,800（税別）
X68000 (7枚組)
TAKERU価格 ¥6,800（税込）

■対応機種/X68000版・FM TOWNS版
■制 作/TAKERUソフト
©マイクロキャビン

SPECIAL STAGE

スペシャルステージコースデータ

サザンクロスの誘い（いざない）

本格派ラリーSLG「スペシャルステージ」のコースデータ第4弾は、オーストラリア縦断ラリーを再現した「サザンクロスの誘い」。最も完走しやすく、コンパクトにまとめられたコースデータです。オーストラリアの雄大な風景CGが、更に雰囲気を盛り上げます。

スペシャルステージ全シリーズ

コースデータのみ
- パリ=北京シルクロードの幻 …… ¥3,900
- 熱風のルクソール …… ¥3,900
- サザンクロスの誘い …… ¥3,900

システム+コース1本のセットです
- スペシャルステージ(パリ=ダカ)+パリ=北京 …… ¥7,800
- スペシャルステージ(パリ=ダカ)+熱風のルクソール …… ¥7,800
- スペシャルステージ(パリ=ダカ)+サザンクロスの誘い …… ¥7,800

好評発売中！
TAKERU価格 ¥3,900（税込）
■対応機種/PC98VM UV
■制作/アレックス

受賞記念版

A.III. A列車で行こう Memorial Version MV

3/12 緊急発売

2年前の発売以来ずっとロングセラーを続けているA.III.。その魅力は欧米でも大きく支持され、ついに米国パソコン業界の最有力誌「PC-Magazine」が主催する「ザ・ベストオブ1992ソフトウェアプロダクツ賞」に選ばれました。この授賞を記念して「A.III.MV(=Memorial Version)」を3月12日発売します。鉄道網をめぐらせ、産業を興し、巨大都市を生みだす世界じゅうを夢中にさせたビッグプロジェクトをさらにスケールアップ。これは、まぎれもなくA.III.の集大成。どうぞご期待ください。

●「ニューヨーク」「パリ郊外」「ロンドン」「ライン川流域」「バンクーバー」「ジュネーブ」の世界主要6都市が舞台●6都市それぞれの車両が登場 (フランスTGVなど)●BGMはニューバージョン、6都市それぞれに用意●画面面積4倍のワイドモード搭載●ハードディスク対応●MIDI対応

TAKERU価格 ¥9,800（税込）
■対応機種/PC98VX/UX
■制作/アートディンク

●VX以降●NOTE対応●5"2HD、3.5"2HD各2枚組●要バスマウス●要640KB●要400ラインアナログカラーCRT●I/Oバンク方式RAMボード対応●16色専用●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)5203-7133
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

月刊 電撃王 1993 4月号
1993年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第3号 通巻3号 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 ☎03-5276-2434(編集部) 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 ☎03-3294-1131(営業部)

G.M. MEMORIAL COLLECTION

女神たちの
肉声が甦る……。

相生 恵美

鎌田 朱美

ビースト イメージ・キャラ
パーティー・ガールズ

3月27日(土) 銀座山野楽器本店7F JAM SPOT
(イベントスペース)で、ポリドール(株)"サンドストーム"
(ゲーム専門レーベル)発足記念イベント開催!
"パーティー・ガールズ"の鎌田朱美と相生恵美も出演!!
歌とサイン会を行います。入場無料。

(お問い合わせ先)
銀座山野楽器本店 販売促進部 ☎03(3562)5051(代表)
ポリドール(株) 営業本部 販売推進部 ☎03(3780)8599

劇的音楽集 第二章
BEAST III(ビーストIII)
POCH-2204

●昨年12月にリリースされた「ビースト」(POCH－2202)音楽集の続編。
●本作は、今年1月8日に発売されたパソコンゲーム(PC98版)「ビースト」シリーズ完結編「ビーストIII」のサントラ盤で、前作同様、曲間にセリフを織り込みクライマックスをリアルに再現します。
●ビーストイメージガールの相生 恵美、鎌田 朱美のヴォーカル2曲を収録。

BIRDY SOFT

3月25日 2タイトル同時リリース!!
税込価格 各2,500円
(税抜価格 2,427円)

THE ADVENTUROUS SEQUENCE
RED(レッド)
POCH-2205

●パソコンゲームメーカー期待の新鋭「ディスカバリー」制作の美少女ソフト「RED」のオリジナル サウンドトラック。
●作曲、アレンジは「BEAST」を手がけた佐藤天平が担当。
●「ビーストIII」同様、本作でも曲間に、ゲームのハイライトシーンが声優によりドラマ仕立てで挿入され、探偵劇の雰囲気を充分に演出しております。

ディスカバリー Discovery Software

フィーンドハンター(PCエンジン)／4月1日リリース!
税込価格 2,500円(税抜価格 2,427円) POCH-2206
ファースト・クイーン／4月下旬リリース予定
RIGHT STUFF

スタッフ募集 只今、バーディーソフトではグラフィックデザイナーを募集しています。
問い合わせ先 03(5670)4541 担当／野村

ご予約はお近くのレコード店で!

好評発売中

ドリーミング・パーティー
—ゆき—
POCH-2201
ファミリーソフト

BEAST
～ビースト～
POCH-2202
パーティーソフト

スタークルーザーII
POCH-2203
アルシスソフトウェア

税込価格 各2,500円
(税抜価格 2,427円)

SAND STORM
polydor POLYDOR K.K.

T1006393040585 ©Media Works 1993 印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06393-4